REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VI Nº 58 - 350 PTAS

Nintendo Acción

SUPER STARS
Lucky Luke
Blast Corps
MK Trilogy



El futuro ya está aquí
Multi Racing
Duke Nukem 64
Lylat Wars
3D Hockey
Extreme G

Llega el juego que te hará pasar miedo



ATRÉVETE CON DOOM 64



Mapas de Tintín: El Templo del Sol GB

Amor
a quemarropa

Es en estas situaciones cuando un tipo duro se la juega. Su pistolón también se la juega y su chica se la jugó, largándose con uno más guapo, quién sabe si el de Mission:Impossible. En Hybrid Heaven, la próxima sorpresa de Konami para Nintendo 64, a nadie se le va a romper el corazón, excepto de un zambombazo. Y la chica protagonista ya le ha advertido a su amigo el del pistolón que como se mueva le remata, porque ya estará en el suelo previa patada en salva sea la parte. Aquí lo que importa es la misión, que en esta especie de RPG futurista pasa por descargar adrenalina y balas por doquier. Y la tensión, de nuevo, por las nubes.



SUMARIO

Número 58 • Septiembre 1997



Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente Maria Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director Juan Carlos Garcia Diaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores David Garcia, Estudio Phoenix, Sonia Herranz
Directora Comercial Maria C. Perera

Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Rio, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992





En este número también notarás un pequeño pero progresivo cambio de personalidad en Nintendo Acción. Digo también porque ya en la revista del mes pasado hicimos cosas diferentes, aunque seguro que no se te habrá pasado por alto. Lo cierto es que voy buscando cosas nuevas, otra manera de enfocar los temas y una fórmula diferente para presentároslos. Estoy muy satisfecho con lo que hemos hecho hasta ahora, y este ejemplar no es una excepción, pero quiero mejorar...

Te propondria una especie de encuesta. ¿Qué es lo que más te gusta de la revista?, ¿y qué es lo que menos, claro? ¿Te molan los reportajes con imágenes grandes y muchos bocetos y entrevistas, o prefieres más pantallas y menos "decoración"? Y en los destripes, nuestras guias, ¿te son de verdad valiosas las cosas que ponemos, los trucos, los consejos? Otra pregunta: ¿has comprado alguna vez un juego que hubiéramos destripado, sólo por el hecho de tener los trucos?

Preguntas de esta guisa se me ocurren un montón, pero no quiero atosigarte, mucho menos tan de sopetón y por supuesto no desde esta tribuna. Sólo quiero que te lo pienses. Tú, ¿qué harias para mejorar Nintendo Acción? Y no me vengas con eso de meter un video y dar muchos regalos, porque te prometo que estamos en ello. Dime qué harias en de la revista. Si pondrias más reportajes, más noticias, más guias de Nintendo 64 o más páginas para los Super Stars. En fin, piénsatelo y cuando llegues a alguna conclusión escribeme. Mientras, a disfrutar de este jugoso y caliente número.

JUAN CARLOS GARCIA

el Show de Big N

la Imagen



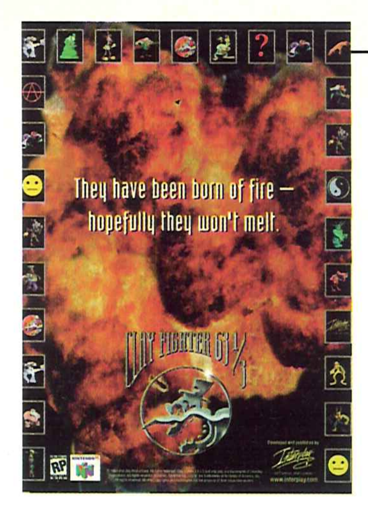
¿Yamauchi anuncia su retirada?

En una entrevista con el periódico japonés **Asahi Shinbun, Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Company Limited**, confirmó sus **planes de retirarse en el año 2.000**.

Yamauchi tiene **70 años** y lleva desde **1949** al mando de la gran N -aceptó el cargo con sólo 21 años-. Entre sus hazañas contamos haber **revitalizado la industria del videojuego** en plena crisis de los 80, y por supuesto haber llevado a Nintendo a lo que es hoy, un formidable imperio con ramificaciones en todo el mundo y cifras de beneficios con tantos ceros que no cabrían en este página.

El presidente tiene claro que **su objetivo antes de retirarse es impulsar la venta del 64DD**, el add-on para Nintendo 64. "Quiero estar seguro de que el 64DD cambia la cara del videojuego, y si estoy equivocado, también quiero verlo", ha declarado a este periódico.

Esta no es la primera vez que la prensa anticipa la retirada de este semi-dios en Japón. Esta vez, sin embargo, todo el mundo ha dado crédito a la noticia, e incluso se ha empezado a especular con los candidatos a la sucesión. Entre éstos se barajan los nombres de Arakawa, presidente de NIntendo América, Peter Main, la otra cabeza de la N yanqui, y Shigeru Miyamoto.



Como Mortal Kombat...

Se ha puesto en plan gracioso la gente de Interplay con su Clayfighter. Primero el nombre, 63 1/3, que ya les vale, luego el logo, a lo Mortal Kombat, con el mismo look pero parodiando, y por fin la página de publicidad en USA, que recuerda, y mucho, a la de Mortal Kombat Trilogy. Copiones, pero con humor.

LAS CIFRAS

- **300.000 Starfox 64** vendidos en los cinco primeros días en las tiendas, desde su lanzamiento en USA el 30 de junio.
- Las tiendas hicieron pre-pedidos por un total de **450.000 unidades**, la reserva más fuerte hecha jamás para un titulo.
- **1.000.000 de Starfox 64** estima Nintendo que se habrán vendido después del verano. Y **2.000.000** a final de año.
- **Starfox 64 vendió 10 veces más rápido** que cualquier otro súper ventas de PlayStation o PC.
- **Uno de cada cuatro usuarios de Nintendo 64** en USA se comprará un cartucho de Starfox durante este verano.

Fuente Nintendo América. Nota de prensa fechada el 9 de julio.

bla, BLA, bla

"Dar una portada a Doom 64 es muy fácil. ¿Por qué no pruebas con Wayne Gretzky Hockey?"

Jason Fitzgerald, Relaciones Públicas GT Interactive

el Consultorio

¡Eh, tu! Si, el que está leyendo la revista. Qué pasa, que ya no saludas, ¿o qué? Aquí la gente se va una temporadita a la playa y a la vuelta ya no conoce ni a su abuela. Pues que sepas que estás ante Super Big N, dueño y señor de estas cuatro páginas del Show, y como me pagan por llenar de letras buena parte de ellas, presiento que tendré que contestar las dudas dudosas de algunos lectores y otros degenerados que se acercan a mi en busca de socorro.



Mi primer acto de servicio va a tener como destinatario a un viejo conocido de la sección, **Fernando Maluenda**, que además me ha enviado un póster del grupo Castellet al que pertenece. Hombre, no es mi añorado jamón de pata negra, pero por algo se empieza. En tu caso, por ser de Tarragona, me conformo con que me mandes una butifarra la próxima vez. Lo que me cuentas de Final Fantasy VII, eso de que oiste en un programa de radio que saldria para la N64 y además traducido al castellano, me suena a metedura de pata del locutor (¿no querria decir PlayStation?). De momento las relaciones entre Square y Nintendo siguen en punto muerto, aunque muchos pagaríamos por que sus directivos se sentasen a cenar, se tomasen unas copitas de sake y acabasen a las tantas de la mañana abrazados a una farola y tan amigos como antes. Y coincido plenamente contigo en que ISS 64 es una pasada absoluta que deberían recomendar 9 de cada 10 dentistas entrevistados.

Tengo aquí otra carta que me envía desde La Coruña **Gonzalo Barral**, y por las preguntas que me hace deduzco que se mete en vena toda la información que publicamos sobre la Nintendo 64. El tío se muestra especialmente interesado por cómo va el desarrollo de Command & Conquer, pero de momento lo único que se sabe es eso, que va. Al amigo Gonzalo parece que también le tiembla el bolsillo al ver el precio

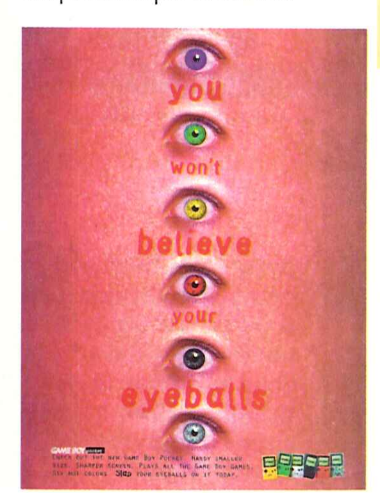
top 5 ESPAÑA

- Mario Kart 64
- Super Mario 64
- Turok: Dinosaur Hunter
- Star Wars: Shadows of the Empire
- Blast Corps

Datos de ventas elaborados por Centro Mail

¡Mucho ojo con la Pocket de colores!

Ya ha empezado el desparrame publicitario de la nueva Pocket Boy de colores en Estados Unidos. Como por allí son tan imaginativos, no les valía con colocar unas cuantas consolas a lo largo de la página y ya está. En lugar de eso se han sacado de la manga a un extraterrestre con seis ojos de colores que deja a David Bowie, con sus pupilas de cada color, simplemente por los suelos.



¡IMPACTO TOTAL!



Fotógrafos especializados tomaron esta imagen de un usuario de Starfox 64 (aquí Lylat Wars) mientras era sacudido por las vibraciones del Rumble Pak. La "radiografía" de su cara deja patente las huellas físicas y emocionales tras cada "calambrazo" del aparato en cuestión. Preguntado por la experiencia, nuestro "crash dummie" afirmó: "Lo volvería a hacer una y mil veces. Esto es mejor que probar durante todo el día los airbag del mejor Mercedes".

> *"No os podemos dejar ninguna eprom de Lamborghini 64... porque cada una nos cuesta 600$. De todas formas el juego estará en la calle más o menos en un mes..."*
>
> bla, BLA, bla
>
> Eric Caen, responsable de Titus Software

de juegazos como Turok o ISS64, y me hace llegar sus sospechas de que quizá sea Nintendo la que obligue a ponerlos tan caros (también me ha escrito un tal J.D.M.F.C.Z. poniendo a caldo a varias compañías por ese tema).

Os explico, a ver si esto queda claro de una vez: Nintendo fabrica todos los cartuchos y cobra un precio determinado a las compañías licenciatarias, que a su vez quizá tienen que hacer frente al pago de una licencia. Afortunadamente, la Gran N acaba de bajar los costes de fabricación, y estamos todos pendientes de ver si eso significa que no tenéis que dejaros los ahorros de todo el año para haceros con vuestro juego favorito. Un par de preguntas más, antes de dejar a Gonzalito: está confirmado que Lylat Wars (ex-Starwing 64) vendrá con el Rumble Pak (unas páginas más allá tienes una Preview contándotelo todo). En cuanto a Sim City, te aseguro que hay una versión en desarrollo para el 64DD, aunque que viendo cómo andan las cosas con el aparatejo tendrás que esperar al año que viene para catarlo.



Cambiando de tema, ¿sabíais que entre nosotros habita un genio? Se hace llamar **Will64**, vive en Valencia, y su cráneo privilegiado me sugiere que en el número de diciembre regalemos una Nintendo 64 con cada ejemplar de la revista. Pues nada, propuesta aceptada. Lo único es que 350 pesetas a lo mejor es mucho

el CONFIDENCIAL

*Según fuentes bien informadas (que es lo que se dice en estos casos, ¿no?), **Crystal Dinamics podría estar desarrollando una versión de Pandemonium 2 para Nintendo 64**. La primera parte, que salió para PlayStation, era un plataformas con muchos cambios de cámara protagonizado por un bufón y una chica. El cartucho podría estar listo para finales de año, si es que finalmente se está llevando a cabo...*

*Nos ponemos ahora en plan deportivo, porque **Ocean tiene a su gente trabajando en un nuevo juego de fútbol**. Cuentan que tendrá un engine similar al del arcade de **Sega, Virtua Striker 2**, y hasta tenemos una fecha probable para su salida: la primera mitad del 98.*

*Otra firma a la que le ha entrado la **vena deportiva es a la propia Nintendo**. El juego de baloncesto del que os hablamos hace un par de números parece que está siendo preparado por **Angel Studios** (responsables del "beisbolero" Ken Griffey Jr.). Pero la cosa no acaba ahí. También están en proyecto para los 64 bits un **juego de fútbol, otro de tenis y un tercero de fútbol americano** que podría llamarse Play Action Football 64.*

***Y Capcom, ¿qué?** Es una de las grandes y todavía no se le ha oído decir "esta boca es mía", pero los cotilleos sobre ella inundan los corrillos nintenderos. El último que nos ha llegado habla, cómo no, de **Street Fighter**. En concreto, dice que SFIII, o un juego similar, podría estar listo para salir en el 64DD a mediados del año que viene. Ya veremos. Por cierto, también hemos sabido que Capcom USA está programando un **arcade de lucha protagonizado por los personajes de Final Fight**.*

*Para finalizar, os contamos una curiosidad acerca de **Top Gear Rally**, el juego de coches de Boss Game Studios. Por lo visto, en algunos circuitos se puede tardar hasta tres minutos en dar una sola vuelta. Imaginaos lo que puede ser una carrera de cinco vueltas en ese trazado. Impresionante, ¿verdad?*

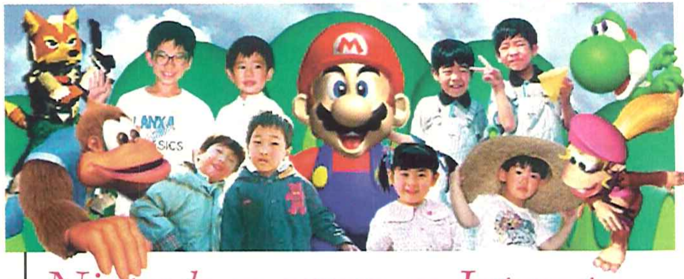
el Show *de* Big N

¡LO QUE FALTABA, TAMBIÉN **JUGUETES DE TUROK**!

Acclaim y la compañía **Playmates Toys Inc.** han llegado a un acuerdo para **desarrollar y vender juguetes basados en Turok**, el cartucho de N64 que según los datos ya ha vendido más de **60 millones de dólares** en todo el mundo. El acuerdo le da a Playmates, que ya tiene experiencia en estas lides con sus muñecos de Earthworm Jim, los **derechos en exclusiva para crear una línea completa de juguetes** que incluirá muñecos a lo Madelman y vehículos y sets de juego, como la granja de pin y pon pero en indio de 64 bits. Ni que decir tiene que todo esto se ha puesto en marcha en USA, pero que no pasarán muchos meses sin que veamos estos juguetes por aqui.



WELCOME TO NINTENDO HOMEPAGE



Nintendo se mueve en Internet

Hablar de tecnologia en Japón es el pan nuestro de cada dia, asi que a nadie le debe sorprender que el núcleo japonés de la Gran N tenga una página en Internet. Si tienes un PC conectado a la red, y te mola bucear, ésta es la dirección: www.Nintendo.co.jp. Hay mogollón de información, aunque está en perfecto japonés. Y no te pierdas los "caretos" de los chavalines de la entrada.

Nintendo signs for Fiorentina

ITALY — Nintendo's local distributor has struck a surprise sponsorship deal with Fiorentina.

Linea GIG, which has handled Nintendo in the Italian market since the 16-bit era, announced the deal last week by taking adverts in the national press. They featured the tagline 'Let's play together' plus Mario and the Serie A side's official crest.

CTW Europe understands that Fiorentina will play with 'GIG Nintendo' written on their shirts from next season, which kicks off on Sunday August 31st. The deal is initially for one year, with an option for two further seasons.

Fiorentina is one of Italy's leading clubs, known for both its flamboyance and consistent under-achievement. It finished just outside of the qualifying positions for the UEFA Cup last season.

Interestingly, Sony already has a soccer sponsorship deal in Italy, with none other than Juventus of Turin — Fiorentina's traditional rivals.

'GIG Nintendo' will adorn shirts

Nintendo la pega en el «calcio»

El distribuidor de los productos Nintendo en Italia ha llegado un acuerdo para lucir su publicidad en las camisetas de uno de los clubes más prestigiosos de Italia, la Fiorentina. ¿Significará esto que a Batistuta le han regalado una Nintendo 64?

> *"Cuando vimos cómo estaban modelados los jugadores de ISS 64, le dimos una patada a los nuestros y empezamos de nuevo".*
>
> Darren Anderson, productor de Probe (actualmente desarrolla Ultra Soccer, un nuevo juego de fútbol para N64)







Fiebre «LEO» en Japón

Se llama Leo. Es un leoncito blanco de lo más majo que está barriendo en Japón. Sale en los mangas, en el cine, en los sacapuntas, en los camiones y dentro de muy poco, en las Nintendo 64. No le perdáis la pista...

dinero, y por estamos pensando en bajar el precio para la ocasión. Ya más en serio, resulta que este valenciano se pirra por los RPG, y tiene una duda que le lleva de extremo a extremo de la ruta del bacalao como alma en pena: ¿Illusion of Time o Secret of Evermore? La respuesta es clara, Terranigma. Es el juego largo que estás buscando. Pero si sigues empeñado con esos dos titulos, a mi me gustó más Illusion of Time. Will64 también me pide una lista de lanzamientos de aqui a Navidades, pero no me indica


SuPeR sTaRs

SUPER NINTENDO

Simplemente, el mejor RPG disponible en castellano

Terranigma

La misión de su vida

El héroe de nuestro tiempo

para qué consola. Supongo que será para Super, y como te gusta tanto el Rol y me has caido bien, te voy a dar una gran primicia habrá novedades, y en castellano además. De momento es todo lo que puedo decir. Ahi te dejo retorciéndote de pura impaciencia.

Termino, pero antes de pirármelas con viento fresco voy a prestar mi ayuda a un avispado lector y aspirante a colaborador de Nintendo Acción llamado **Germán García**. Entre otras preguntas, se interesa por algún juego de lucha en 3D para la N64. Los va a haber, casi tan abundantes como mi sabiduria. Los más próximos son War Gods, Clayfighter 63 1/3 y Dark Rift, pero con el tiempo la lista se irá ampliando con Mace, Battle Dancers, Dual Heroes, Art of Fighting Twin y hasta puede que Tekken 3. ¿Mola o no mola? También me preguntas por juegos de Rol en cartucho, y ahí te puedo hablar de Quest, Zelda, y hasta de Wonder Project J2, aunque no creo que a éste le veamos por aqui. Si que veremos a alguno, por lo menos, de los que te he citado. En cuanto caigan en mis manos os hablaré de ellos para daros envidia.

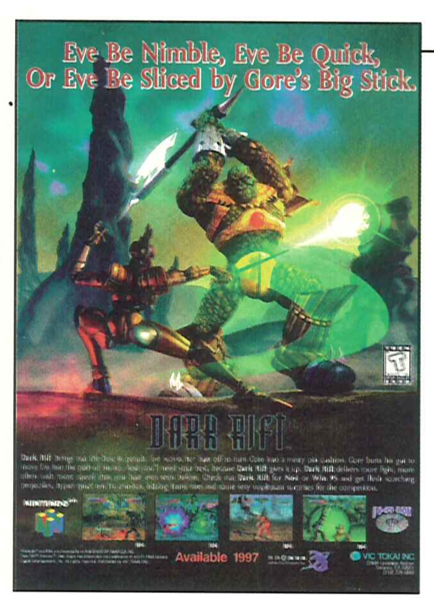


Envia tus cartas con dudas, sugerencias, criticas y lo que quieras a:
EL SHOW DE BIG N. Nintendo Acción.

¡Llévate una Game Boy Pocket con tu cartucho de Multiracing Championship! ¡Pero sólo en Japón!

Aquí los de **Imagineer** (Ocean) han pensado que si con esta oferta no desaparecen de las tiendas los cartuchos de su MRC, es que la cosa no tiene remedio. Fijaos, están dispuestos a **regalar 2.000 Game Boy Pocket** a otros tantos compradores que hagan algo tan simple como batir un crono determinado en uno de los circuitos del juego. Han elegido el recorrido de la montaña, que debe ser de los más difíciles, para que los nipones demuestren sus dotes de piloto. Basta jugar, luego tomar una foto de la pantalla y después enviarla a Imagineer para llevarse por la cara una de las 2.000 Pocket que hay en juego. **Ojalá esto se repitiera en España.**





Ya se anuncia Dark Rift

Hay un nuevo juego de lucha en la ciudad. Se llama Dark Rift, lo firma Vic Tokai y ya está haciendo de las suyas por aquellos lares. Más que nada, por ser el primer juego de lucha para la Nintendo 64 que se atreve a lanzarse al ruedo de las 3D. Claro, que con una "peaso" espada como la de estos dos, nosotros también.



top 5 JAPÓN

1. Starfox 64
2. Mario Kart 64
3. Power Pro Baseball 4
4. Turok: The Dinosaur Hunter
5. Blast Corps

Datos de ventas elaborados por Dengeki Nintendo 64

> *"No puedo trabajar para siempre. Ahora es el momento de pensar sobre este nuevo periodo de mi vida".*
>
> Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo Company Limited

bla, bla

LAS NOTAS DEL MES

5 Sobresaliente. Konami, por la serie de lanzamientos que ha anunciado para N64 y por las sorpresas que todavía se guarda en la manga, como Hybrid Heaven.

4 Notable. Bandai, por el éxito de ventas alcanzado por su Tamagotchi para Game Boy en Japón y por animarse a desarrollar una versión para Nintendo 64.

3 Bien. RARE, por su inagotable esfuerzo al frente del "Dream Team" de Nintendo 64, por lo que nos ha dado (Blast Corps) y nos dará (Banjo-Kazooie, Conker's Quest), y por sus inquietudes que le impiden detenerse en la búsqueda de juegos fantásticos.

2 Aprobado. Ocean, que ya ha puesto a la venta en Japón su Multiracing, pronto lo hará en Estados Unidos y dentro de nada aquí. Un buen juego, sin duda.

1 Suspenso. Nintendo, sin que sirva de precedente, por retrasar la presentación del 64DD, y remitirnos al Shoshinkai de septiembre para ver de qué es capaz de este "bicho".

0 Deficiente. Infogrames, aunque duela, porque ya han declarado que Lucky Luke será el último juego que desarrollen para Super Nintendo.



- **¿Por qué todavía no sabemos nada de los nuevos lanzamientos de THQ para Game Boy**? ¿Es que Hercules o Parque Jurásico 2 no son interesantes para el público español?
- **¿Por qué se dice ahora que sí habrá FIFA 98 para SNES** cuando EA Canadá lo negó incluso antes de que saliera la versión 97 para 16 bits?
- **¿Por qué Midway se ha conformado con trasladar Hexen tal cual a Nintendo 64**?, ¿por qué no se han "currado" un Hexen 64, al estilo Doom, con nuevos niveles y total aprovechamiento del hardware?
- **¿Por qué Nintendo continúa permitiendo** que Midway lance sus productos simultáneamente para N64 y PlayStation? Hombre, mientras los de N64 sean mejores...
- **¿Por qué la prensa internacional aún no ha "decidido" si Turok 2 saldrá para cartucho o 64DD**? No dejamos de leer informaciones contradictorias sobre su soporte final.
- **¿Por qué no se la ha dado todo el bombo que merece a Blast Corps**?, ¿por qué va a pasar prácticamente inadvertido en todo el mundo cuando técnicamente es superior a la media y en cuestión de jugabilidad deja tirados a otros "bombazos"?
- **¿A qué espera alguna de nuestras distribuidoras** para anunciar que ya tienen en su plan de lanzamientos los dos nuevos títulos de SETA, Top Gear y Wild Choppers?
- **¿Cuál es el futuro de la nueva placa recreativa desarrollada por SETA con tecnología Nintendo 64**? ¿Quizá menos negro que aquellos experimentos llamados Cruis'n USA y Killer Instinct?
- **¿Por qué SHINY no ha "querido" hacer el nuevo Earthworm Jim** para Nintendo 64 cuando todos sabéis que son "los padres de la criatura"?
- **¿A qué espera Dinamic para sacar una versión de su genial PCFÚTBOL en 64 bits**? Venga, nos conformaríamos con la parte manager tan sólo...

competición Y se va a los Estados Unidos

YA TENEMOS CAMPEÓN DE ESPAÑA DE «MARIO KART 64»

El pasado sábado **19 de julio** se celebró en las oficinas de Nintendo la final del campeonato de España de Mario Kart 64, organizado en colaboración con los **centros Hipercor y Pepsi España**.

Allí se plantaron **15 chavales**, los ganadores de las rondas previas, que volvieron a medir sus fuerzas para ver quién hacia el mejor tiempo en el circuito DK Jungle. La competición se disputó al mejor de dos mangas y tuvo como ganador a **José Luis Lamadrid, de Teruel**, con un crono de **2´ 33" 34**, muñequera en el brazo incluida. Pues nada, José Luis, nuestra más sincera enhorabuena y que disfrutes de la semana en Nueva York que te espera. ¡Ah! y que no se nos olvide deciros que los 15 participantes **se llevaron una flamante Nintendo 64**. Eso para que os apuntéis a la próxima.





Arriba, los participantes posan junto a Rafa Martínez, Director de Marketing de Nintendo España. Abajo, el ganador en acción.

Game Boy El cartucho está ya a la venta

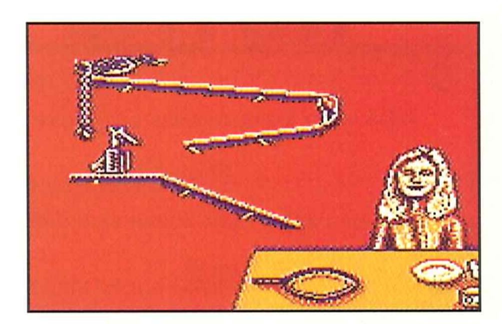
«CASPER», HAY UN FANTASMA EN TU PORTÁTIL

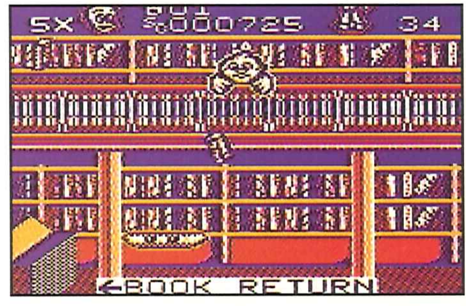
En plenas vacaciones ha salido a la venta Casper, un juego para Game Boy que tiene como **protagonista al simpático fantasma de la película**.

El cartucho, que ha sido programado por la compañía japonesa **Natsume**, sigue una linea muy similar a la del reciente **El Jorobado de Notre Dame**, de Disney y THQ.

A grandes rasgos, os podemos contar que Casper tiene un **talante** marcadamente **infantil**, y que os deja elegir entre **4 sub-juegos diferentes** y de mecánica muy simple. Hay un puzzle, una especie de Donkey Kong Jr. (el de toda la vida) y un arcade muy sencillote, todo sobre gráficos en la misma onda.

Spaco se ha encargado de lanzar el juego a la calle. Sin duda una feliz noticia para los más pequeños de la casa.





Los juegos de Casper están orientados a los más pequeños, aunque el puzzle, que tenéis arriba, les costará resolverlo.

anticipación ¿Qué tal si añadimos ROL a toda esa acción en 3D?

«HEXEN» SEGUIRÁ LA ESTELA DE «DOOM»

•Octubre/N64/Acción 3D-RPG/GT Interactive-Eurocom/Gran Bretaña

Hace un par de años que salió en formato PC y por aquel entonces vendió más copias que un single de las Spice Girls. El juego de **Raven era la alternativa a Doom**. Más profundo que el de ID y con elementos **RPG** que obligaban a recorrer las habitaciones varias veces en busca de **llaves, pócimas o claves**. Le superaba también técnicamente y se desmarcaba en jugabilidad ofreciendo tres **personajes protagonistas**: un mago, un clérigo y un guerrero, a elegir por el jugador.

Ahora **Eurocom** ha trasladado todo eso a **Nintendo 64 tal cual**, para que GT, que tiene una nómina de juegos de este tipo más gorda que la del Depor en brasileños, lance el juego en un par de meses.

Básicamente vais a encontraros con lo que habéis leído. Un **juego estilo Doom**, algo más complicado, que transcurre en un **universo muy lóbrego** en el que no sólo hay que cargarse a los monstruos, sino además encontrar muchos items.

Cada uno de los héroes de Hexen ofrecerá armas y poderes diferentes, aunque los objetivos no variarán. Ni eso ni el mapa que se irá abriendo a nuestro paso, ni la posibilidad de **salvar la partida en el controller pak** cuando a nosotros nos dé la gana.

Después de verano aterrizará Hexen por aquí, hasta entonces id preparando vuestras mejores pócimas... y espadas.



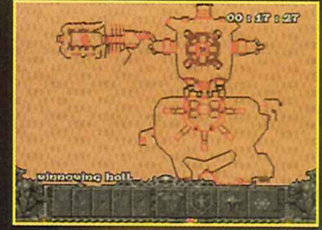












La versión para Nintendo 64 es el Hexen de toda la vida. Un Hexen clavadito al que apareció en PC, excepto por la inclusión del modo multijugador y la aplicación de técnicas anti-aliasing propiedad exclusiva de esta máquina. La esencia es lo importante, y desde luego en este caso la conservará.

¡La bomba: cuatro "hexenianos" a la vez!

*Una pasada. Jugar a Hexen cuatro a la vez, o tres, o dos, es un placer que pronto podréis experimentar a la salud de vuestra N64. Además, vosotros elegiréis cómo y dónde. Cuando entréis en el **menú multiplayer** aparecerá una opción "**deathmatch**" donde decidiréis si queréis **jugar con o sin monstruos, con o sin la opción para que aparezcan los items en el mismo sitio activada, en qué nivel y con qué límite de tiempo**.*











avance ¡Que tiemblen ISS y FIFA64!

SE ACERCA EL JUEGO DE FÚTBOL DEL AÑO 2000

Ya podemos anunciaros que **Probe**, uno de los grupos de programación de Acclaim, **trabaja** a marchas forzadas en un **nuevo juego de fútbol para Nintendo 64**. Por el momento no tiene nombre definitivo, pero si fecha y unas caracteristicas muy prometedoras.

La fecha es **marzo del 98**, o eso pretende Acclaim. Y respecto a las caracteristicas, apuntad que todo se está diseñando a base de **polígonos texturados**, que se parte del **motion capture** para buscar realidad en los movimientos y que el **sistema de inteligencia artificial será nuevo y revolucionario**. La idea es que los jugadores no sólo se activen cuando el balón pase cerca, sino que funcionen como un equipo para que no todo se reduzca a tirar el balón hacia adelante y chutar a puerta.

Los estadios estarán modelados en **3D a partir de campos reales**. Vamos, hasta los focos estarán en el mismo sitio. Y ya sabéis, sólo en Nintendo 64.





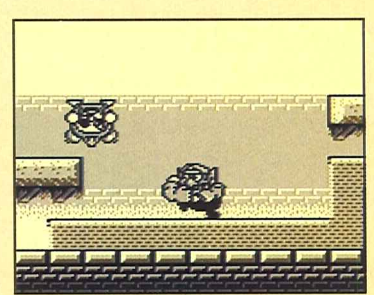
En principio jugaremos con las selecciones, pero parece que también se incluirán clubes de varias ligas.

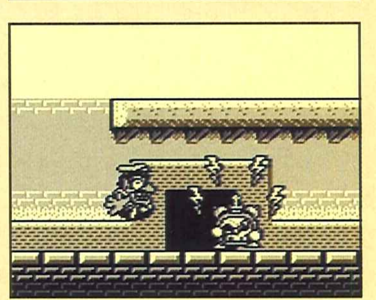


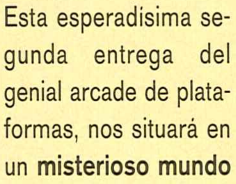
WARIO VUELVE AL TRABAJO

Confirmado, noviembre es la fecha

Nintendo España acaba de confirmarnos que **Wario 2 estará disponible en el mes de noviembre para vuestras Game Boy**. Una buena noticia, más todavia si tenemos en cuenta que el juego sale ese mismo mes en Estados Unidos.







Esta esperadisima segunda entrega del genial arcade de plataformas, nos situará en un **misterioso mundo donde cualquier cosa es posible y a Wario le ocurrirá de todo**, y todo tirando a catástrofes. No os vamos decir quién es el causante de todo el embrollo, pero si que tendréis que **ayudar a este peculiar héroe a evitar las trampas** que le tenderán y a sortear los obstáculos y enemigos que le saldrán al paso... aunque os cueste. Necesitaréis una **pizca de ingenio y mucha habilidad** para haceros con un juego que promete **tantos puzzles como plataformas.**

avance Primeras imágenes de «Twisted Edge»

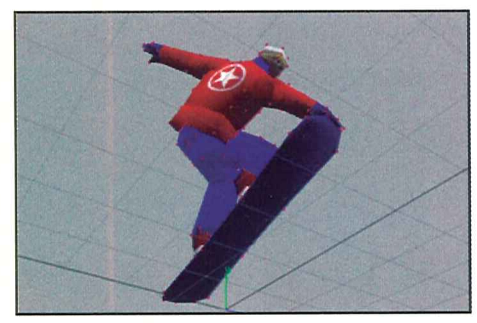
AHORA TOCA SURFEAR... ¡PERO EN LA NIEVE!

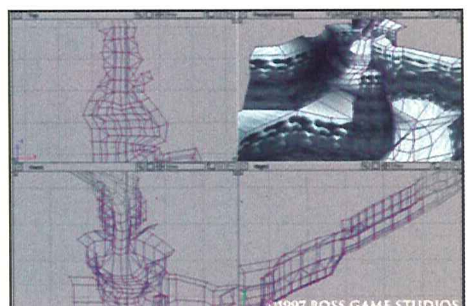
Kemco y **Boss Game Studios** continúan colaborando, y tras parir su fenomenal **Top Gear Rally**, que pronto veremos aqui, se han propuesto desarrollar un juego nada más y nada menos que de **snowboarding para N64**. Se llama **Twisted Edge y promete nieve, diversión, jugabilidad y originalidad**.

Las primeras imágenes que os ofrecemos corresponden al **proceso de diseño**, que es la fase en la que andan los chicos de Boss. Lo que tienen claro hasta ahora es que **todo estará en 3D**, para variar, tanto los esquiadores como las pistas de competición. Ya hay tres personajes definidos, **Ryo, Nieno y Tovarev**, perfectamente equipados para el frio, muy modernos ellos, y con caracteristicas y habilidades diferentes. Respecto a las **pistas, también tres están terminadas**, y por lo visto queda claro que no va ser fácil moverse con la tabla: **nieve virgen, bañeras...** todo lo que encontráis en cualquier estación de esqui elevado al cuadrado.

Los programadores quieren que Twisted Edge **esté listo para principios del año que viene**. Al menos en USA será **Kemco** la compañia encargada de su distribución. Sobre si lo veremos aqui y quién lo traerá, de momento nada de nada.







anticipación Continúa la carrera por el mejor arcade 3D en N64

PRIMER CONTACTO CON «DUKE NUKEM 64»

•Noviembre/N64/Acción 3D/GT Interactive-Eurocom/Gran Bretaña

El responsable de prensa de GT Interactive en Europa nos visitó hace unos dias para enseñarnos una **versión todavía inacabada de Duke Nukem 64**, otro de los pesos pesados del PC que su prolifica compañia va a trasladar a N64.

Para los que todavia no lo conozcáis, sabed que Duke Nukem ha sido, con permiso de Quake, el **arcade subjetivo que más impacto** ha causado entre los aficionados al género después de Doom. Lo que le diferencia de estos dos títulos es principalmente el **realismo de sus escenarios**. El mercenario protagonista no se mueve en un entorno plagado de pasillos laberinticos, sino que debe **acabar con los mutantes post-nucleares que se han adueñado de las calles de Los Angeles** (aunque después tenga que viajar a una estación espacial y también a la Luna).

El juego está siendo desarrollado por **Eurocom**, que está trabajando últimamente como nunca, y aseguran que tendrá **varios niveles específicamente diseñados para esta versión**, pese a que la fase que nosotros estrenamos, Hollywood Holocaust, tenia el mismo diseño que en PC.

Otra caracteristica que parece que se va a mantener, y va siendo costumbre de la casa, es la de las partidas a cuatro jugadores tirando de split screen. Si todo marcha según lo esperado, Duke Nukem 64 estará listo para traernos su acción salvaje en **Noviembre**.

La primera fase transcurre en Hollywood, así que es normal ver un cine. No lo es tanto lo que nos espera dentro: miles de monstruos.





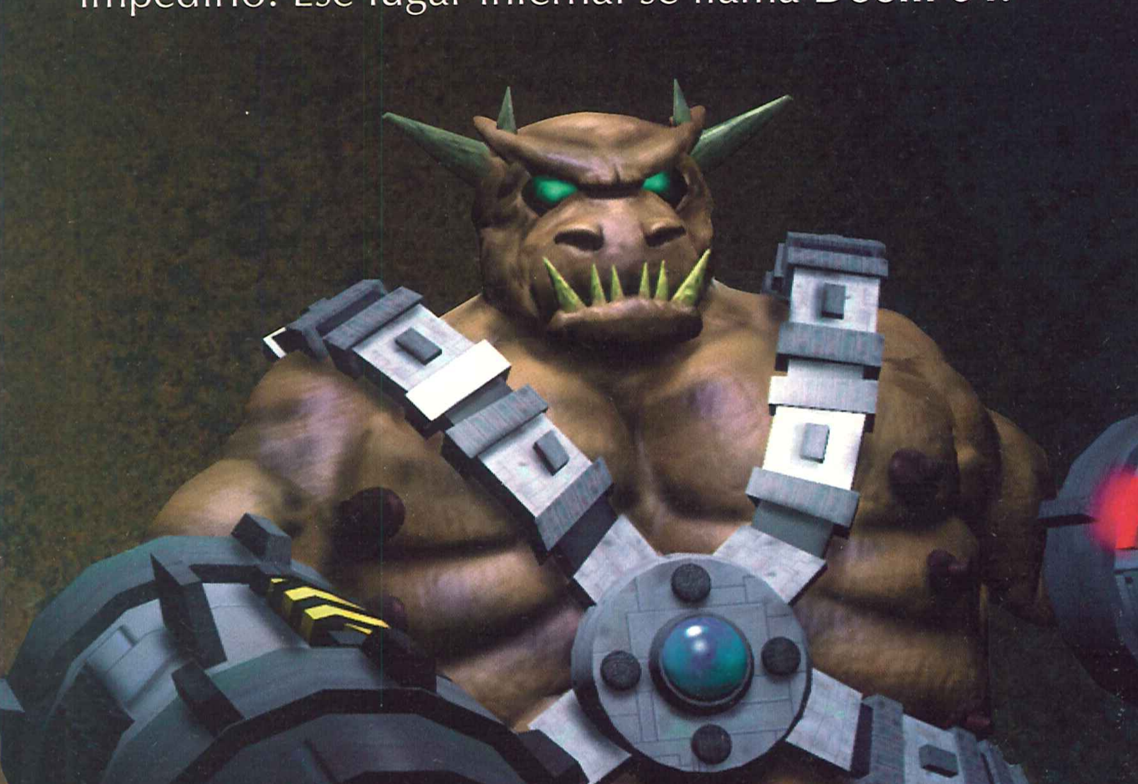
Este coche aparece en el primer nivel, y su carrocería se llena de agujeros por el efecto de los balazos (aunque también podremos darle patadas). Ni lo uno ni lo otro ocurrian en la versión de PC, lo que da idea de que estamos ante un nuevo Duke para N64.



DOOM 64/ *El de siempre, pero mejor*



Existe un lugar donde el hombre es sólo una presa de caza. Allí, cada segundo que pasa significa que te queda menos para morir. Ellos van a por ti. Los oyes, los sientes, pero no puedes hacer nada para impedirlo. Ese lugar infernal se llama **Doom 64.**





Tu peor pesadilla

BIENVENIDO al infierno, marine. Acabas de entrar en el escenario de tus sueños más terroríficos, un lugar habitado por demonios y criaturas extraterrestres en el que sólo estarás seguro detrás del gatillo de tu arma. Y no intentes pedir ayuda, porque nadie vendrá a socorrerte. En Doom 64 te sentirás solo, pero tu soledad será únicamente la antesala del miedo. Miedo cuando avances por corredores oscuros, miedo cuando se abra una puerta y no sepas qué te espera al otro lado, miedo cuando escuches un sonido espantoso antes de doblar una esquina. Pero, ¿puede el terror ser divertido? Preguntas como ésta sólo tienen sentido cuando se refieren a juegos como Doom 64. Sigue leyendo y conocerás la respuesta.

Un arcade mejorado

Después de varios años en la brecha, Doom 64 quiere retarte a una partida para **demostrar que todavía puede hacer que lo pases maravillosamente mal**. Y es que hay muchas razones que explican por qué ésta va a ser **la mejor versión** del veterano arcade aparecida hasta la fecha.

A algunos, los más incondicionales, puede que les baste con saber que habrá **32 niveles totalmente nuevos** en los que perderse, un dato que habla por sí solo. Sin embargo, a nosotros eso no nos parece suficiente. Preferimos frotarnos las manos sabiendo que esta vez las escaramuzas por los pasillos de cada fase van a estar movidas por un **engine mucho más rápido**, capaz de manejar los **polígonos texturados** de los escenarios con total soltura. Cuando tengas que avanzar lo podrás hacer a toda velocidad, porque el **joystick analógico va a ser tu mejor aliado para sobrevivir**. Cuanta más presión apliques sobre él, más rápido te moverás. Será la garantía de que cuando lleguen los problemas tendrás la agilidad suficiente para no acabar despedazado por un ciberdemonio. Y te aseguramos que la **mejorada inteligencia artificial** de los enemigos les permitirá oír el ritmo acelerado de tu corazón, sentir tu respiración jadeante y perseguirte hasta la tumba una vez que te hayan localizado.

Ambientación tenebrosa

El ambiente en Doom 64 será tan tétrico y angustioso como siempre. Tendrás que acostumbrarte a orientarte en la oscuridad y buscar la salida de cada nivel dentro de laberintos llenos de ruidos fantasmales. Y no es broma: el **sonido será la pieza maestra** que acabe de conformar una atmósfera asfixiante. Tu vida dependerá de que encuentres un arma más poderosa, un ítem que te recargue la munición o una llave que abra la puerta que te impide seguir avanzando. Te será difícil mantener la sangre fría sabiendo que un ejército de cientos de monstruos te pisa los talones, pero así es la vida de un marine. Sólo los mejores viven para contar que participaron en misiones tan arriesgadas como ésta. Sólo los más valientes se atreverán a entrar en Doom 64.

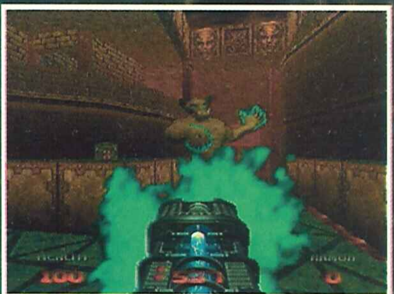








Un equipo de ocho programadores trabajó durante un año para realizar el juego más brutal hecho hasta ahora para N64.



Las explosiones darán un toque de color a los oscuros escenarios.











La ambientación será la propia de cualquier película de terror. El gore más descarnado convertirá los cadáveres de los enemigos en amasijos de tripas, y los lugares de ahorcamiento se alternarán con signos satánicos como la cruz invertida de la derecha.




¿Dónde han ido los demás? A lo mejor este esqueleto o la espantosa cabeza de la izquierda te dan la respuesta que buscabas.

Este demonio es una muestra del tipo de enemigos con los que te vas a enfrentar en Doom 64. Él y los de su calaña están hambrientos, y lo peor es que su menú pasa por hacerte pedazos.

Ellos son los responsables

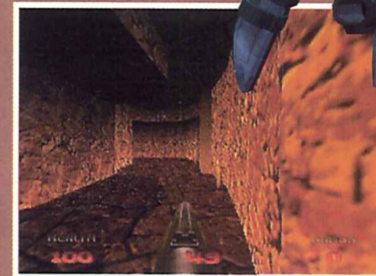


Los creadores de Doom se esconden bajo el nombre de **ID Software**, un pequeño grupo de programación tejano que se dio a conocer en **1991** con **Wolfenstein 3D** (recordaréis la versión que hubo para Super). Sin embargo, su explosión definitiva llegó un par de años después, con la aparición de la primera versión para PC de Doom. Jugadores de todo el mundo quedaron atrapados para siempre en las garras del **padre de todos los arcades subjetivos**. El engine del juego fue utilizado después por sus afiliados de **Raven Software** para crear juegos como Hexen, que también va a tener versión en Nintendo 64. La última y esperadísima creación de ID es **Quake**, otra obra maestra del género que espera su turno para irrumpir en los 64 bits.

El infierno te espera en estos pasillos













Todos los escenarios de Doom 64 estarán especialmente pensados para que el jugador se sumerja en una **atmósfera angustiosa y opresiva**. El toque de calidad de la Nintendo 64 se notará en la velocidad de movimiento, los efectos de luz y las **suaves texturas aplicadas sobre los polígonos**.







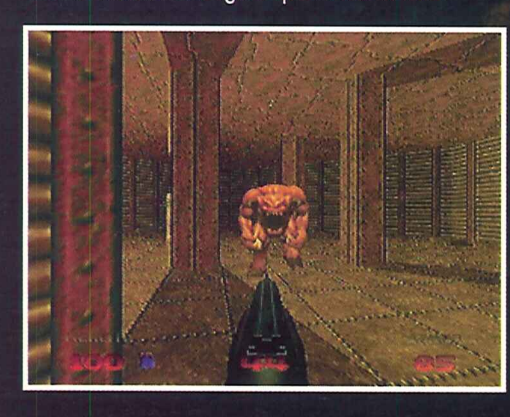
Para pasar por lugares como éste necesitarás encontrar antes la llave correspondiente.

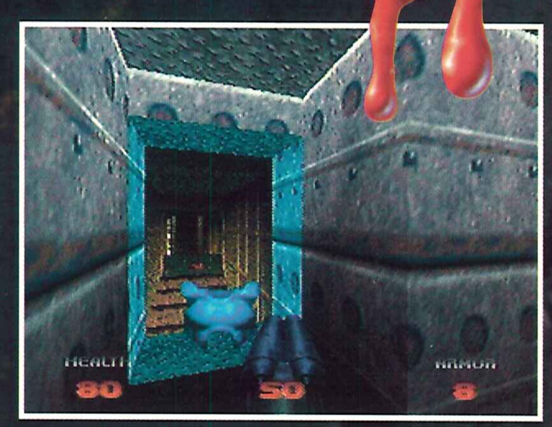


En Doom 64 podrás llegar a reunir diez armas diferentes. Seguro que te harán falta.

Los que conozcáis Doom notaréis que ésta es la mejor versión del juego en cuanto entréis en el primer nivel.







El "engine" de esta versión de DOOM es totalmente nuevo y corre mucho más rápido que el original.



PURO SABOR MIDWAY AMERICANO

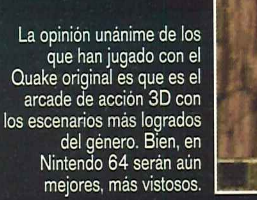
Midway continúa volcándose como nadie en Nintendo 64. Y las muestras cantan enseguida. Suyos son Cruis´n USA, MK Trilogy y los más actuales Doom 64, Hexen o Wayne Gretzky Hockey. En el show de Atlanta, la compañía americana demostró que va a seguir apoyando los 64 bits con desarrollos tan geniales como los que vais a encontrar en estas páginas. Así es el futuro de Midway.



QUAKE

El sucesor de «Doom»







La opinión unánime de los que han jugado con el Quake original es que es el arcade de acción 3D con los escenarios más logrados del género. Bien, en Nintendo 64 serán aún mejores, más vistosos.

Los rumores por fin han dado paso a la noticia. Quake, el programa más genial que ha salido de la factoría **Id**, estará en Nintendo 64 por obra y gracia de **Midway**.

Con este juego, ambas compañías sellan una **fructífera colaboración** de la que por ejemplo ha salido el poderoso Doom en versión especial 64 bits, y de la que aún podemos esperar muchas cosas.

La promesa es que van a explotar aún más la capacidad de la Nintendo para mover polígonos entre corredores oscuros, para mejorar las increíbles texturas del original, para simular explosiones y para jugar con la luz.La intención es convertir a **Quake 64 en el arcade a batir entre los shoot´em ups en 3D**, colocándolo muy por encima de Doom 64 y compitiendo directamente con el nuevo Turok.

Aún no hay fecha definitiva para el lanzamiento de Quake 64; de momento podemos deciros lo que los responsables de Midway han dejado caer: **a final de año.**

San Francisco RUSH Extreme Racing

Todo lo que «Cruis´n USA» debería haber tenido



Esta vez la recreativa de "éxito" es realmente **un juego alucinante**, y visto que los de Midway han demostrado saber hacer conversiones, San Francisco Rush tiene todas las papeletas para colarse entre los mejores juegos de coches que vienen.

En esencia es un **Cruis´n USA sólo que bastante mejor tratado** y **mucho más espectacular**. También transcurre en USA, pero no en un circuito tipo "Cannonball", sino en plena ciudad de **San Francisco, filmada palmo a palmo y reproducida sobre modelos 3D**. Asi podrás hacer un tour al mismo tiempo que juegas. Además, no hay rutas prefijadas, de hecho la salsa del juego está en los atajos, innumerables y súper divertidos, que tendremos que encontrar. Para conducir sobre los tejados, en las alcantarillas o volar sobre las autopistas suspendidas en el aire.

Por la parte de las opciones, habrá **8 coches para elegir**, cuatro modelos de conductores (desde el tipo de los domingos al "as" de la pista) y **tres modos de dificultad** cada uno con sus propios circuitos.

La parte técnica se escribe en **3D, sobre mapeados de texturas, gráficos foto-realistas** y un engine que corre a velocidades de vértigo. Esta vez tendremos espectáculo y será creible. **En noviembre, en USA.** Y ya nos hemos enterado de que Nintendo anda tras la pista.



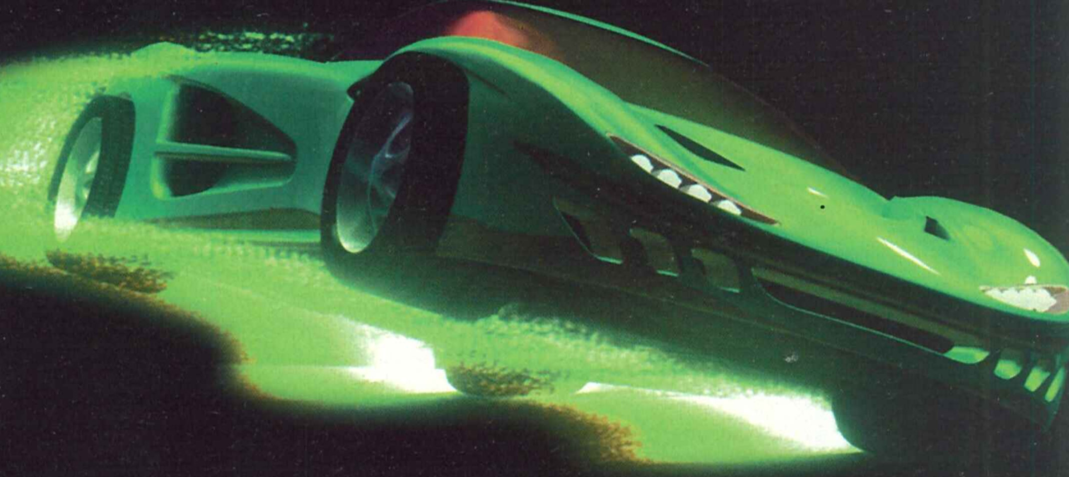






La recreativa es obra de Atari Games y está rompiendo en Estados Unidos. Midway se encargará de trasladar esta desenfrenada carrera por las calles, reales, de San Francisco a Nintendo 64. Y como se ve en las imágenes, como ésta que tenéis a la izquierda, les está quedando de aúpa.







El primer basket de verdad



Pasamos del arcade de NBA Hangtime a la **simulación más exquisita** de la mano de este NBA Hardwood Heroes, que nos desafiará a intensos partidos **cinco contra cinco en pistas, con jugadores, jugadas, entrenadores y tácticas, todo NBA al 110%**, puro yanqui.

El juego incluirá animaciones nunca vistas en un cartucho de baloncesto. Entre ellas, nuevos movimientos hacia atrás y laterales que podrán ejecutar los jugadores.

Hardwood Heroes tendrá todos los métodos posibles de fichajes de la NBA. Y también permitirá crear jugadores a la carta.

Un juego de lucha diferente

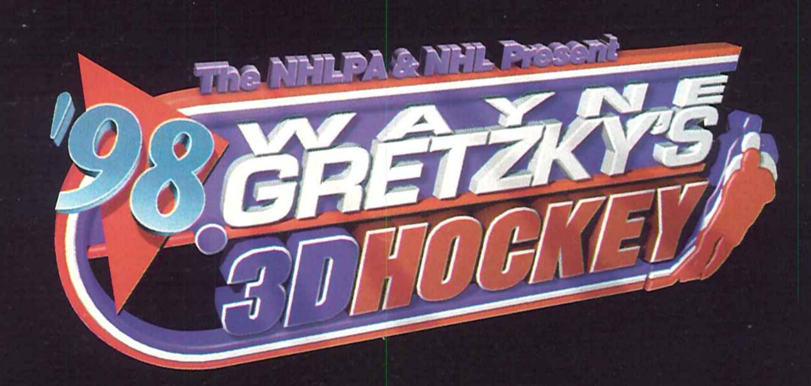




La recreativa ya ha recibido críticas apasionadas, y la versión para Nintendo 64 estará a su altura. Se supone que ésta presentará **10 luchadores** de nuevo cuño, que se medirán entre sí, contra los **dos jefes finales y contra los hasta siete personajes ocultos**. Cada uno con su arma y estilo de combate diferentes, ambos **inspirados en la Edad Media**.

El juego estará **completamente en 3D, escenarios y personajes**. Cámaras rotatorias se encargarán de seguir la acción desde cualquier punto del decorado, que para rizar el rizo será interactivo e incluirá un buen número de **objetos que podremos arrojarnos**.

Mace estará listo en **septiembre** para el **mercado americano.**





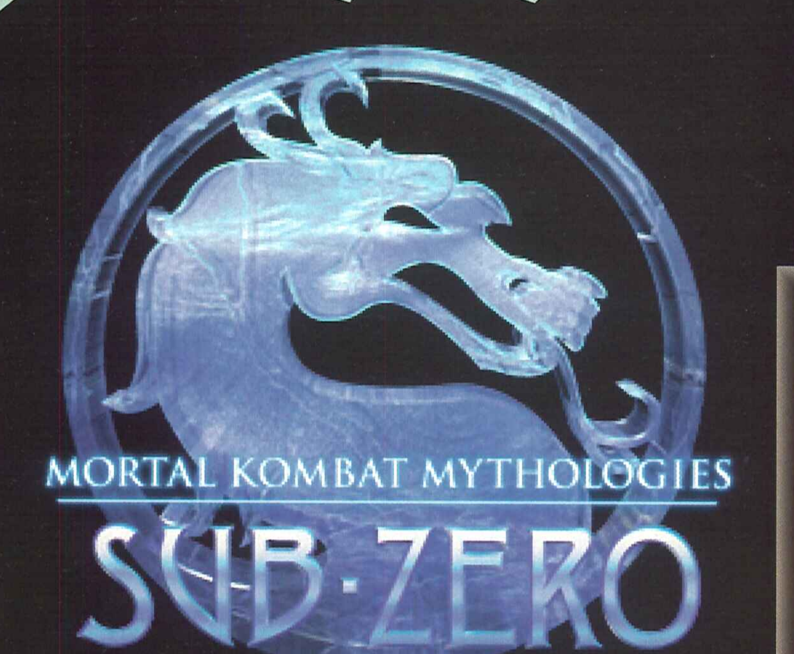
El grande ya es dos veces grande

El juego de Hockey más vendido del año en USA ya tiene secuela. Al genuino estilo EA Sports, a Gretzky le han colocado un 98 detrás, lo que a priori significa una **ralea de actualizaciones** (en jugadores, equipos, tácticas) y en el fondo avanza unas cuantas **novedades técnicas** que enseguida pasamos a contaros.

Las tres dimensiones para todo continúan siendo el referente válido. Notaremos **el trabajo extra del 98 en las texturas y movimientos** de los jugadores, que han sido creados sobre **modelos individuales en 3D** para dotarles de acciones independientes. Lo de las texturas queda para los uniformes y los rasgos de la cara, ahora mucho más definidos.

Las **opciones de cámaras** también serán nuevas. En la versión 98 podremos seguir el juego desde todos los ángulos posibles, mientras una **cámara "inteligente"** nos acerca los momentos cumbre.

Midway no se ha mojado a la hora de dar una fecha, así que no habrá nada listo hasta **bien entrado el 98.**



Un «Mortal Kombat» que es un «Final Fight»



Sub Zero debe robar un mapa sagrado de un anciano templo Shaolin. Conocido como el **mapa de los elementos**, muestra el camino a otro templo, éste escondido de los ojos de los mortales, entre cuyas paredes se esconde un artefacto más antiguo que la historia del hombre... Así empieza la nueva aventura en la que Midway, John Tobias para ser exactos, ha embarcado al popular ninja Sub-Zero, que por cierto **no será el único de la plantilla MK que protagonizará juegos en solitario**.

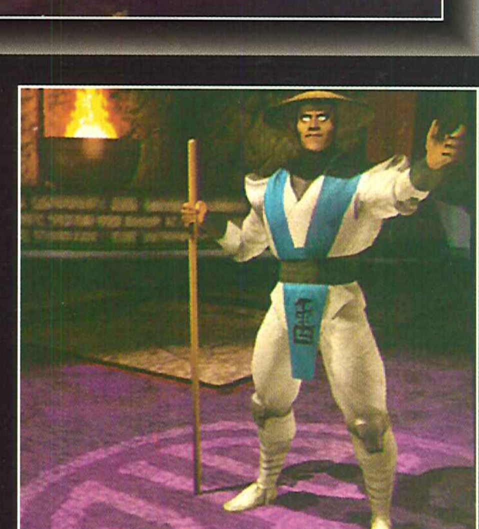
Tobias se ha sacado de la manga un **arcade estilo Final Fight** bastante evolucionado. Se habla de una buena **mezcla entre elementos 2D y 3D**, con los típicos actores digitalizados ofreciendo su perfil y **sprites renderizados en 3D**, todo juntito para que la experiencia no se os olvide.

Básicamente habrá que ir avanzado por **8 mundos diferentes** y haciendo frente a los **30 tipos de enemigos** que saldrán al paso. Ahora que no todo será golpear y caminar, por lo menos no como siempre. A Sub Zero le han salido **nuevos movimientos,** como escalar o atravesar paredes, y a todo el juego se le han **añadido elementos propios de los RPG**, para que también tengáis que comeros el coco.

A poco que echéis un ojo a las pantallas que os ofrecemos sabréis de qué va la cosa. En ellas también podéis admirar los **efectos de luz en tiempo real**, los mapeados de texturas, el entorno en tres dimensiones y, esto ya os lo decimos nosotros, el **Full Motion Video** que aseguran que es posible en Nintendo 64.

El primer Mortal Kombat diseñado exclusivamente para las nuevas máquinas estará disponible en **octubre** en el mercado americano. Ya rezamos para que no tarde mucho en llegar aquí. Va ser la repera, lo que todos estábamos esperando.







Aquí debajo tenéis las primeras pantallas reales de MKMythologies que salen del laboratorio de John Tobias. La primera impresión es que se trata de un arcade de lucha a la antigua usanza, con avance lateral y scroll de pantalla, pero no os imagináis la de sorpresas que nos tiene reservadas su argumento.







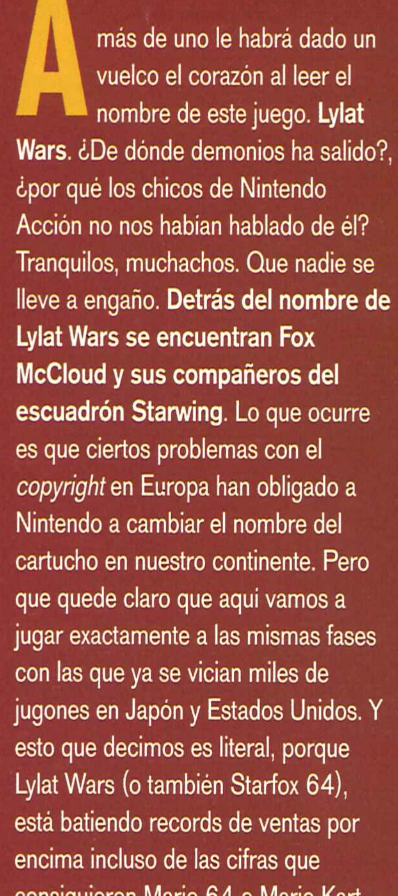
Nintendo 64 / 96 Megas / Nintendo-EAD / Matamarcianos / Sep.-Oct.

LYLAT WARS / La guerra de las galaxias según Miyamoto

VUELVE FOX Mc



La galaxia Lylat es un pequeño grupo de planetas cuya paz ha sido alterada por el Dr. Andross. Las fuerzas del bien han pensado en vosotros para volver a poner en orden las cosas. Así que toca enfrentaros a una odisea espacial a la altura del genio de Miyamoto, que por cierto está batiendo records de ventas en todo el mundo. ¿Queréis conocer el nuevo bombazo de Nintendo?



CLOUD

A más de uno le habrá dado un vuelco el corazón al leer el nombre de este juego. **Lylat Wars**. ¿De dónde demonios ha salido?, ¿por qué los chicos de Nintendo Acción no nos habían hablado de él? Tranquilos, muchachos. Que nadie se lleve a engaño. **Detrás del nombre de Lylat Wars se encuentran Fox McCloud y sus compañeros del escuadrón Starwing**. Lo que ocurre es que ciertos problemas con el *copyright* en Europa han obligado a Nintendo a cambiar el nombre del cartucho en nuestro continente. Pero que quede claro que aquí vamos a jugar exactamente a las mismas fases con las que ya se vician miles de jugones en Japón y Estados Unidos. Y esto que decimos es literal, porque Lylat Wars (o también Starfox 64), está batiendo records de ventas por encima incluso de las cifras que consiguieron Mario 64 o Mario Kart.



Cuando diseñé Lylat Wars, quería que los jugadores tuviesen que utilizar más la estrategia. ”

Shigeru Miyamoto

Obra del genio

No es normal que lo primero que hagamos al hablaros de un cartucho sea dirigirnos a los títulos de crédito, pero es que en los de Lylat Wars figura el nombre del adorado **Miyamoto**. Y claro, cuando el gurú está metido en el ajo dad por seguro que **se avecinan maravillas de todo tipo**.

En esta ocasión, os podemos asegurar que la mecánica de Lylat Wars va a ser algo **más que una simple sucesión lineal de fases**. Lo que os vais a encontrar es una historia narrada como si fuera una película, con **diálogos constantes** de nave a nave entre los personajes, **batallas** con momentos realmente **dramáticos**, decisiones fundamentales que en cuestión de segundos determinarán qué ruta seguís, y animaciones que servirán para conectar cada nivel y harán que **el desarrollo sea mucho más dinámico** que de costumbre. Además, otro dato fundamental es que el juego **se va a vender conjuntamente con el Rumble Pak, un dispositivo que hace vibrar el mando** en determinadas situaciones, y que va a contribuir a que os metáis de lleno en la acción.

Pero si la forma de conducir el argumento va a ser impresionante, ▶







La calidad de los gráficos alcanzará niveles casi inimaginables. Escenarios y enemigos parecerán reales, y los detalles llegarán hasta las marcas en el suelo cuando el tanque avance.

Patrulla Starwing



FALCO LOMBARDI. Su intrepidez le meterá en problemas, pero sus consejos serán siempre útiles.

FOX McCLOUD. Vuestro personaje en el juego será el líder de la patrulla. Siempre en primera línea de combate.

PEPPY HARE. El piloto más veterano del grupo, y por eso también el más sabio y prudente.

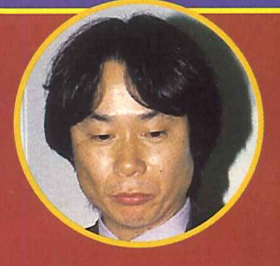
SLIPPY TOAD. Sus grandes conocimientos de mecánica os servirán para poner al descubierto las debilidades de los enemigos.

Autopista hacia el cielo





Lylat Wars va a tener el mismo sistema de avance que Starwing. El destino definitivo será siempre la **batalla final con Andross**, pero habrá varias rutas para llegar hasta ella. Coger una u otra dependerá de cómo terminéis cada fase.



Hemos hecho un juego de disparos que es también como una película. Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"

no menos espectacular será el **tratamiento gráfico del juego**. La pantalla se inundará en cada momento de una multitud de naves enemigas, rayos láser y otros efectos luminosos mientras **atravesáis a toda velocidad escenarios tridimensionales** en los que **acercamientos y rotaciones se sucederán con total fluidez**.

La acción transcurrirá en dos tipos de escenario. En unos funcionará el **"Corridor Mode"**, lo que significa que vuestra nave avanzará automáticamente, aunque podréis moveros hacia cualquier ángulo de la pantalla. El otro tipo será el **"All-Range Mode"**, donde disfrutaréis de una libertad de movimientos total.

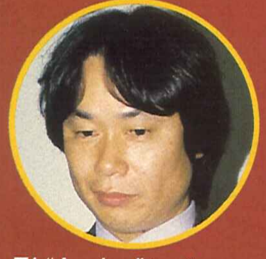
El juego será un espectáculo de dimensiones intergalácticas que viajará directamente desde el sistema planetario Lylat a vuestra consola. **Si os gustó Starwing, no podéis perderos Lylat Wars**. Y si no, os desafiamos a que lo probéis.







Estas dos imágenes nos sirven para hablaros de dos aspectos técnicos de Lylat Wars. En la de arriba aparece la vista que habrá desde el interior de la cabina del "Arwing". A la derecha, un momento del modo versus, en el que podrán enfrentarse hasta cuatro jugadores a pantalla partida, todos contra todos.



El "Arwing" tenía que ser capaz de hacer muchas cosas en la batalla sin utilizar un sistema de control demasiado complejo"



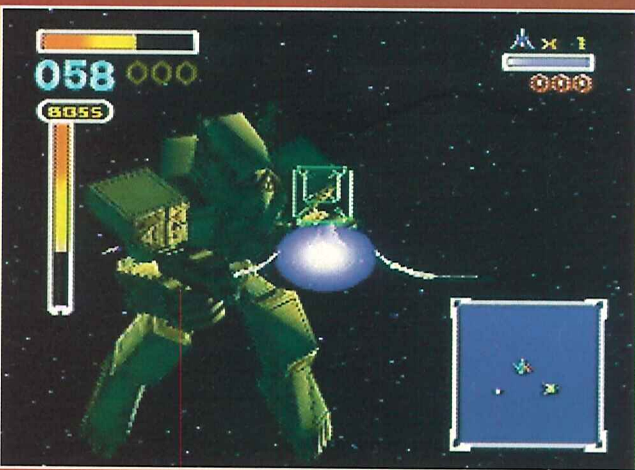
AGÍTALO, BABY. Otro de los buenos argumentos para esperar ansiosos el lanzamiento de Lylat Wars será que se va a vender conjuntamente con el Rumble Pak. El cóctel puede ser explosivo.





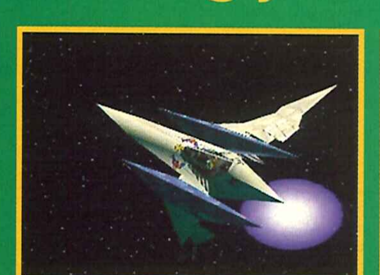






Los enemigos finales del juego tendrán un aspecto impresionante (imagen derecha). Su tamaño será enorme, el diseño de lo más espectacular y, además, los diálogos le pondrán a las batallas el toque justo de realismo. Para acabar con ellos tendréis que practicar mucho en el modo training (imagen de arriba).

Airwing y Landmaster, las naves









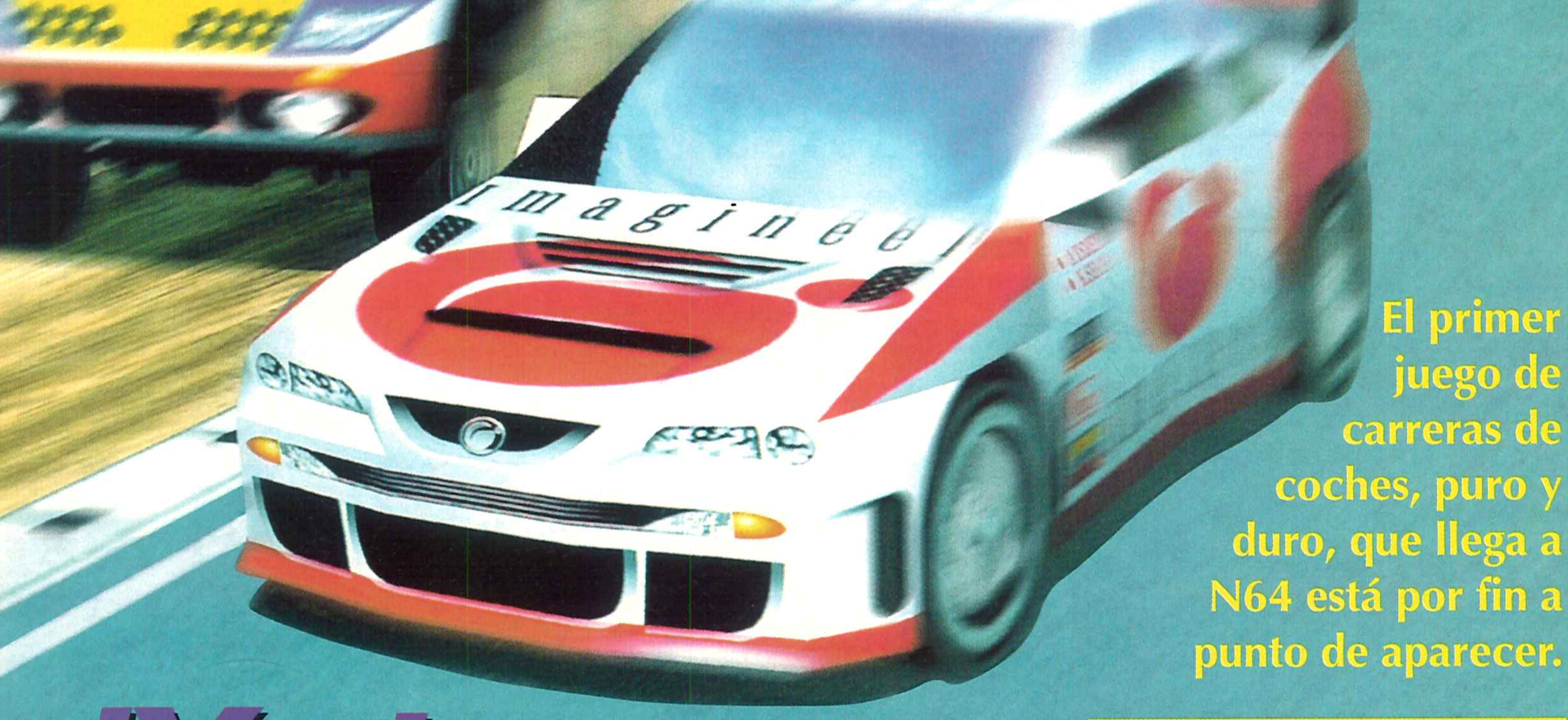
Aquí tenéis **dos de los vehículos que pilotaréis** durante la aventura. El principal será el "Arwing", un caza espacial que os acompañará durante la mayor parte del juego. En otros momentos entrarán en acción el tanque "Landmaster" y un submarino llamado "Blue Marine".



Dar forma a los gráficos fue como un experimento, y descubrir cuántos enemigos podíamos mover de forma inteligente también. Asimismo el diálogo en tiempo real fue un gran reto cuando empezamos el juego."

Nintendo 64 / 96 Megas / Ocean / Carreras / Septiembre-Octubre

MULTIRACING CHAMPIONSHIP / *Ocean acelera primero y a fondo*



El primer juego de carreras de coches, puro y duro, que llega a N64 está por fin a punto de aparecer.

¡Ya tenemos carreras!

Poco a poco, a medida que aparecen las novedades, Nintendo 64 va cubriendo todos los géneros. **El último gran hueco pendiente era el de los juegos de coches**, porque Cruis'n USA ha resultado un fracaso (técnico y jugable, no de ventas en USA), y a Mario Kart64 no se le puede englobar dentro de esta categoría de simuladores. Así que andábamos expectantes por ver qué título de entre los muchos que hay en proyecto se atrevería a a romper el hielo. Y ya podemos anunciaros que "habemus" bólido. El primer puesto en la parrilla de salida se lo ha llevado Multi Racing Championship, el juego de **Ocean** programado por **Genki** (y licenciado por Imagineer) que nos va hacer olvidar los Ridge Racer o Sega Rally de la competencia.

Total sensación de velocidad

Cuando nos llegó el cartucho, las interrogantes surgían una detrás de otra: **¿será rápido?, ¿qué aspecto tendrán los coches?, ¿cómo moverá los escenarios?** Bien, pues bastó apenas media vuelta al primer circuito para que se nos pusiese una sonrisa de oreja a oreja. Porque la **respuesta al tema de la velocidad no podía ser más positiva**. La sensación de ir a 250 Km/h inundará como nunca la pantalla. Y los escenarios no se generarán a vuestro paso, sino que estarán allí clavaditos, sin pestañear, que para eso estamos hablando de "mamá Nintendo 64".

En cuanto a los vehículos, Multi Racing os dará a **elegir entre ocho coches de rally ficticios**, aunque con ciertas semejanzas a los reales. Habrá **dos vistas exteriores y una interior**, y el **manejo será suave y preciso**, con mención de honor para la labor del joystick en el paso de las curvas. Y ojo con las imprudencias porque aquí también se pagarán caro... aunque lo peor que te pueda pasar sea llegar a meta tres minutos después del primero.

De momento esto es todo. Ahora nos devoran las ganas de dejar el teclado, ponernos de nuevo al volante y acelerar a tope hasta llegar a la review del mes que viene. ¿Os venís?



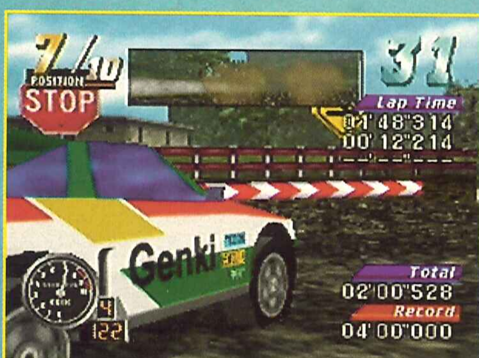


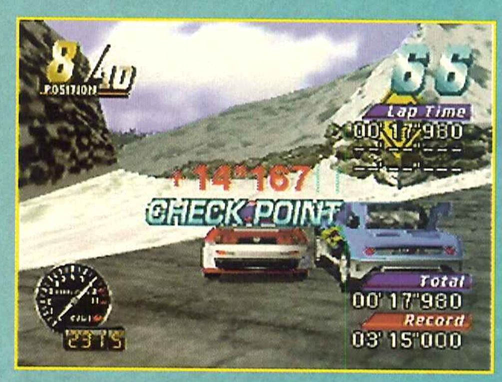
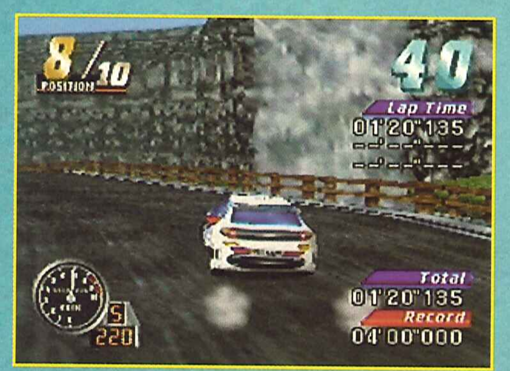




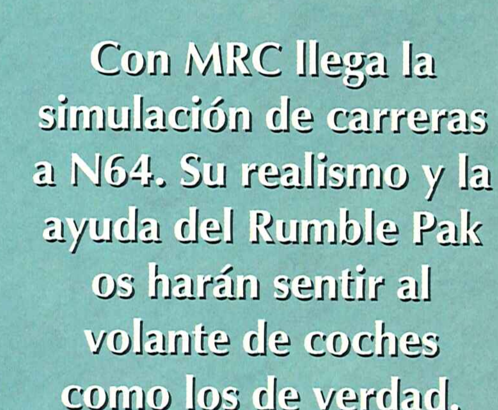



Los diferentes circuitos os harán atravesar toda clase de situaciones. Podréis conducir por asfalto o desviaros por rutas "off-road", tendréis que soportar nevadas intensas y también seguir adelante cuando caiga la noche.



Con MRC llega la simulación de carreras a N64. Su realismo y la ayuda del Rumble Pak os harán sentir al volante de coches como los de verdad.




En el modo Championship correréis contra otros nueve rivales. Los del furgón de cola serán fáciles de pasar, pero tendréis que sudar para llegar a la cabeza.

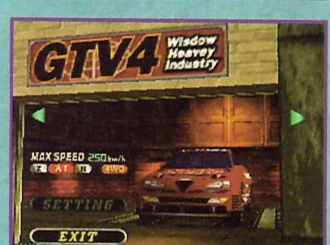
El garaje de Multi Racing

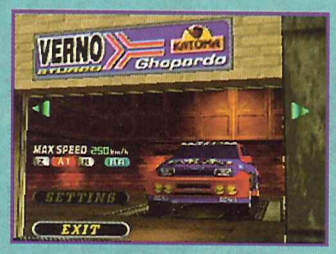






*Con estos ocho cochazos, y otros **dos secretos**, os las tendréis que arreglar para llegar los primeros a meta. Las marcas no son reales, pero **su aspecto os recordará a algunos modelos reales.***




¿Mar, montaña o ciudad?

*En Multi Racing Championship habrá tres circuitos, cada uno con su paisaje característico. En **Sea Side** correréis al borde del mar, en **Mountain**, evidentemente, atravesaréis las cumbres nevadas, y en **Down Town**, el más difícil, conduciréis entre rascacielos.*









Durante las carreras tendréis que prestar mucha atención a las indicaciones que aparezcan en la pantalla si no queréis acabar en la cuneta.










El repertorio de vistas abarcará dos perspectivas exteriores, una más cercana al coche, y una tercera que os mostrará la carrera desde la cabina. La sensación de velocidad será majestuosa desde cualquiera de ellas, en especial desde la interior.





Los ocho vehículos combinarán velocidad y suavidad en el control, aunque un descuido pueda dar con vuestra carrocería en la cuneta.

Taller mecánico

*Una vez que elijáis coche podréis vestiros con el mono de mecánico y **ajustar hasta el último tornillo** de vuestro vehículo. Del tipo de neumáticos que seleccionéis o de la dureza de la suspensión dependerán en buena medida las prestaciones del coche en la carrera.*









Duelos a pantalla partida

Los "piques" a dos jugadores también estarán en el menú de opciones. El **modo versus** partirá la pantalla en dos horizontalmente y **reducirá** un poco **el campo de visión**, pero **mantendrá la potencia y velocidad de los dos coches**. Las diversión en estas carreras llegará a las cotas más altas cuando cada conductor trate de aprovechar al máximo las ventajas de los diferentes atajos que hay en cada circuito.









Los circuitos no tendrán un trazado fijo. En todos encontraréis un montón de atajos que os servirán para ganar tiempo.



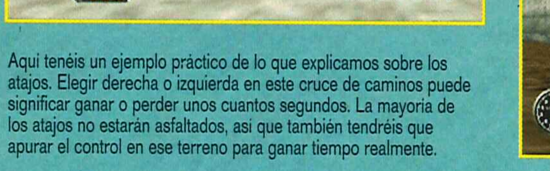


Aquí tenéis un ejemplo práctico de lo que explicamos sobre los atajos. Elegir derecha o izquierda en este cruce de caminos puede significar ganar o perder unos cuantos segundos. La mayoría de los atajos no estarán asfaltados, así que también tendréis que apurar el control en ese terreno para ganar tiempo realmente.















¿Quién dijo que aquí no había intros?



Alucina con los nuevos juegos de RARE para N64

Así son «Banjo-Kazooi

Rare le ha tomado la medida a las tres dimensiones y a la capacidad de N64 para ponerlas en marcha. Eso es lo que demostraron durante el E3 de Atlanta, donde presentaron los dos cartuchos de los que más se va a hablar estas navidades. Banjo-Kazooie y Conker´s Quest son la evolución de Mario 64, con la gracia de Donkey y el empleo de la tecnología más avanzada diseñada hasta ahora.

Tocaremos el "banjo" en noviembre

Primero lo conocimos por **Dreams** y sólo días antes de su descubrimiento supimos que se llamaría Banjo-Kazooie, y que incluiría cosas sorprendentes. Llegado el día D a la hora H, Banjo-Kazooie se mostró con todo su esplendor. **Banjo, un oso que toca el ídem, y Kazooie, una pájara de cresta roja**, empezaban a hacerse un hueco en nuestros corazones. La cabeza también funcionaba deprisa, lo suficiente para asimilar la **belleza de un nuevo entorno 3D**, brillante y nítido, donde se desenvolverán estos dos nuevos personajes.

El juego llevará de viaje a la pareja por **16 mundos** a la búsqueda de las piezas de un puzzle que es la clave para **rescatar a la novia de Banjo**. Porque entre el oso y la pájara no hay nada de nada, aunque una vaya a la espalda del otro; sólo una esta extraña relación que será la "culpable" de que se produzcan un montón de **situaciones divertidas**.

Habrá risas y muchos más aplausos por la tecnología desplegada. Esos 16 mundos presentarán un **nivel de detalle extraordinario y un mapeado de texturas** fuera de lo normal. Y si el entorno os dejará estupefactos, la pareja os demostrará que también tiene cosas nuevas que ofreceros. Por ejemplo **24 movimientos** a su disposición. Correr, volar, lanzar huevos arañar con las garras... En fin, todo esto lo veremos allá para **noviembre, que es cuando Nintendo España tendrá el juego listo**.

Conker´s Quest será el primer juego publicado por RARE

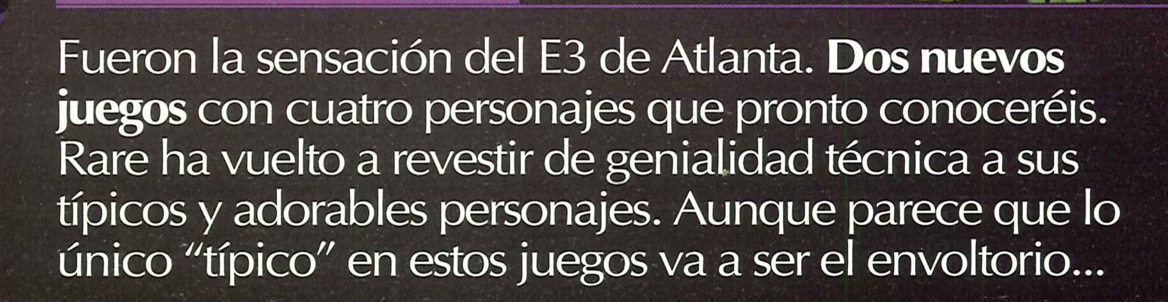
Rare dará el salto de "developer" a "publisher" con Conker´s Quest, uno de esos golpes de efecto que Nintendo presenta en cada show.

Conker´s Quest también se estructura como una **aventura en 3D** con protagonista animal, pero ahí acaban las similitudes con Banjo-Kazooie. Porque los chicos de Rare han dejado claro que este será su juego más avanzado y porque el "bicho" protagonista no será uno, sino dos. **Dos ardillas gemelas, Conker y Berri**, que cambian de personalidad y sexo al estilo Ranma 1/2 en función de las necesidades. Pero no será lo único "diferente" de este juego...

El sistema de inteligencia artificial también evoluciona. Aquí hace que **las ardillas sean conscientes permanentemente del entorno que les rodea**. Interactuarán con el escenario señalando objetos desaparecidos o proporcionando valiosas pistas a los jugadores.

Las dos ardillas estarán renderizadas, aunque mejor definidas que los personajes que han pasado por la Nintendo. Los mapeados de texturas están siendo potenciados con una nueva paleta de colores... Y no os contamos más.

El juego estará disponible en **USA en diciembre**, pero aún no hay fecha para España.



Fueron la sensación del E3 de Atlanta. **Dos nuevos juegos** con cuatro personajes que pronto conoceréis. Rare ha vuelto a revestir de genialidad técnica a sus típicos y adorables personajes. Aunque parece que lo único "típico" en estos juegos va a ser el envoltorio...

e» y «Conker's Quest»

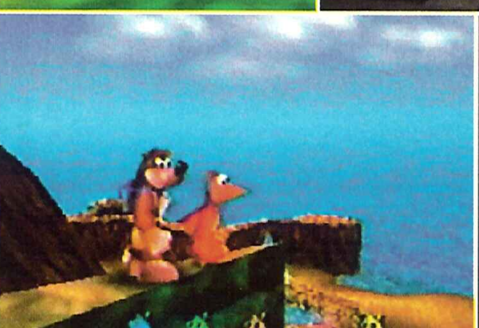
Banjo-Kazooie Será el juego más bonito para tu N64











Banjo y Kazooie no llegarán solos a la consola, un elenco de personajes, encabezados por una termita gigante y un hechicero llamado Mumbo Jumbo, se unirá a nuestros amigos dando vida a un fantástico universo animado, casi como el de Mario...

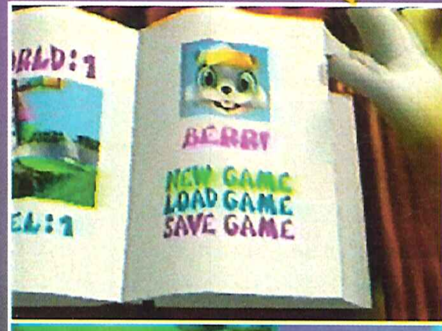




Banjo y Kazooie tendrán 24 movimientos diferentes a su disposición. Entre ellos, nadar, tocar el banjo, arañar con las garras y uno muy curioso, que es cuando el oso se sube a la "chepa" del pájaro y éste empieza a correr despavorido como si de una avestruz asustada se tratara. Merece la pena verlo.

Las apariencias dicen que estos juegos serán visualmente increíbles, pero no será todo. Ambos esconden un sinfín de sorpresas extraordinarias.

Conker's Quest El cartucho con el que RARE se destapará









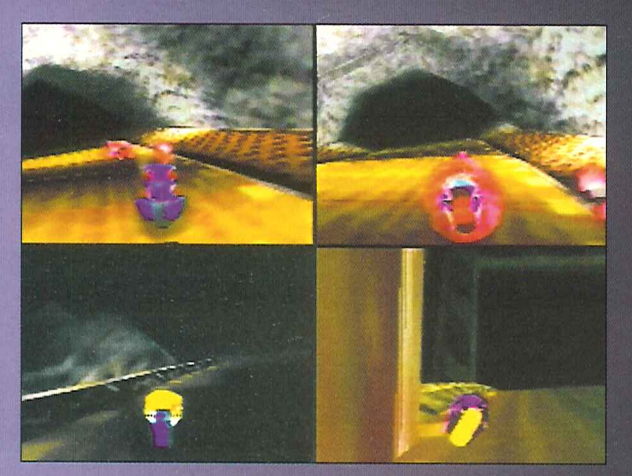
No se parecerá a nada de lo que hayáis visto. ¿Como que lo dudáis? Fijaos en los colores de los escenarios, en la nitidez de las texturas, y para colmo estas dos ardillas tendrán vida propia. Ambas, gemelas e inseparables, sabrán en todo momento dónde se encuentran y cómo.





¡SE RUEDA EXTR

Muchos ya conoceréis **Extreme G**. Hace algunos números que saltó a la palestra y desde entonces hemos estado pendientes de su desarrollo. Ahora, cuando falta apenas un par de meses para que se deje jugar, vamos a contaros cómo será definitivamente el título de **Probe para Nintendo 64** y también vamos a descubriros cosas interesantes sobre el proceso de diseño, que nos comenta el productor del juego.



OPCION MULTIPLAYER *Un buen aprovechamiento del hardware de Nintendo 64 implica ofrecer opción para cuatro jugadores simultáneos. No es norma de la casa, pero casi. Los de Probe se dejaron llevar por los buenos ratos a cuatro bandas en Mario Kart e introdujeron este modo de juego gustosos. Por fortuna el tiro no les ha salido por la culata. Se respetan las texturas y la velocidad sigue siendo alta, pero claro, todo disminuye de tamaño, se reduce el horizonte y es algo más difícil jugar.*









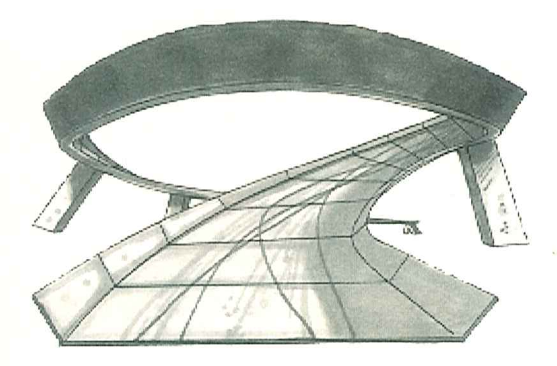
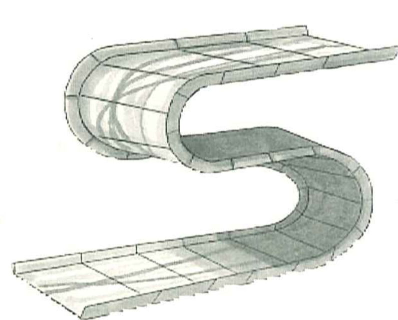
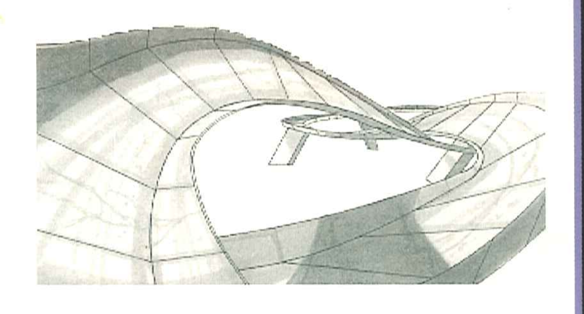
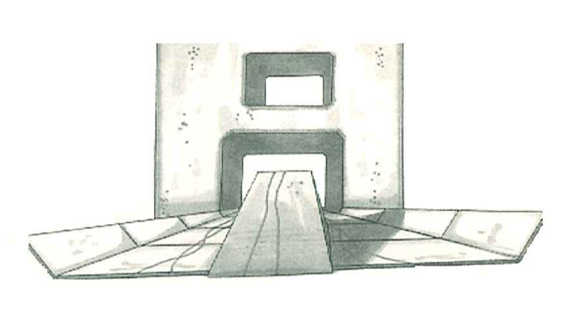
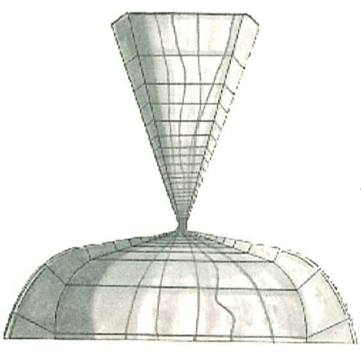
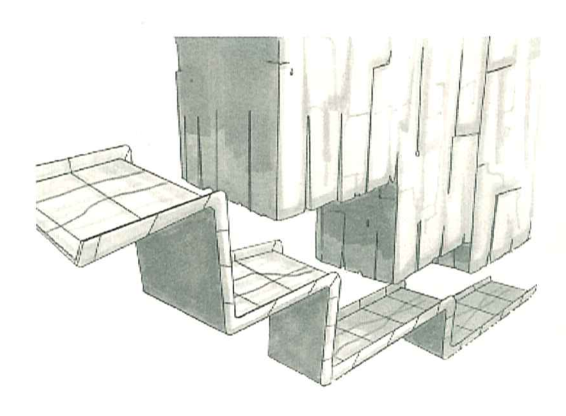
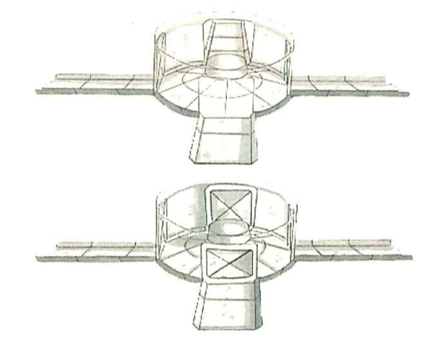
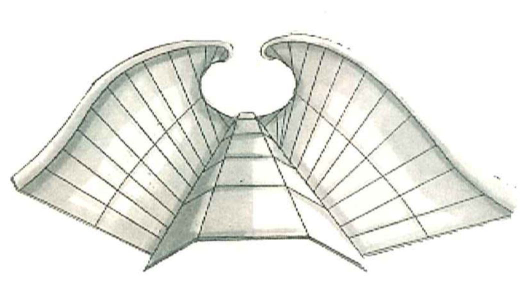
EXTREME G es un tiro, y con sólo dos o tres cositas que le hayan corregido para cuando salga a la venta, el tiro se hará imparable. Recuerda a otros juegos, pero no es como ninguno. Se le podría definir con una palabra: **rápido**, aunque quizá no le haga justicia del todo. Añadiríamos **original, diferente**... y unos cuantos

EME G!

piropos más. **Probe y Acclaim** tienen depositadas un montón de esperanzas en Extreme G. Son casi dos años de desarrollo y la verdad es que se echan en falta estrellas en este universo. Quizá una especialmente, que sepa combinar velocidad, tecnología, facilidad de manejo y especificaciones técnicas. Extreme G está a punto de demostrar lo que puede hacer la nueva Nintendo, lo que son capaces de idear y programar los de Probe, y hasta lo que debe dar de sí la nueva generación de Acclaim. Otro juego que cambiará **la cara del gigante**.

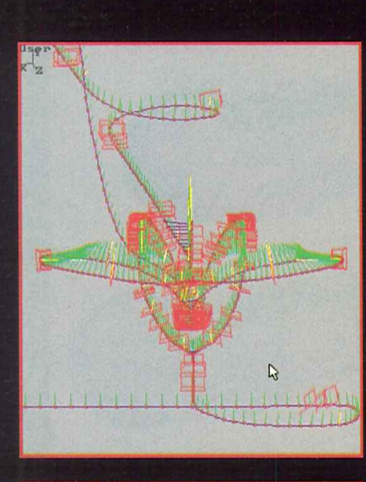
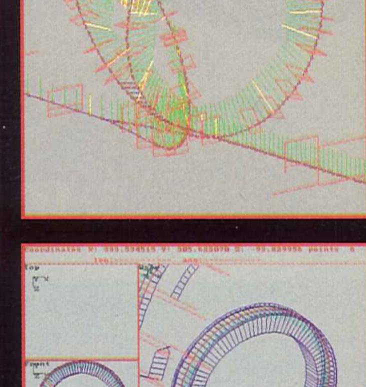
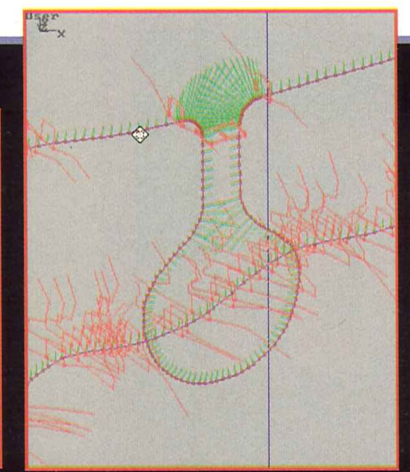
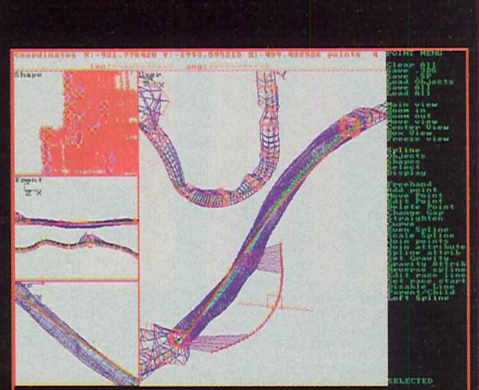
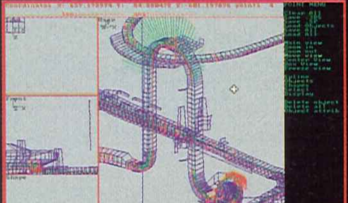


LAS MOTOS DEL FUTURO *Aunque aquí sólo veis 4 modelos, en la versión final habrá* ***seis o siete motos enemigas*** *y hasta ocho para que elijamos nosotros. Todas lucirán un* ***diseño a lo Tron****, aquel film de culto de la Disney, con* ***polígonos renderizados****, texturas y adhesivos en plan "destroyer". En la parte de atrás acoplarán armamento e ítems que encontraremos en carrera.*

Los **circuitos** sobre el **papel**

Ya en los primeros bocetos se ve que el diseño de los circuitos se ajusta más al recorrido de una montaña rusa que al de un gran premio de Fórmula 1. Loopings, sube-baja, curvas serpenteantes, canales que se cierran al fondo son sólo algunos de los perfiles de las pistas de Extreme G.


Los **circuitos** en el **ordenador**

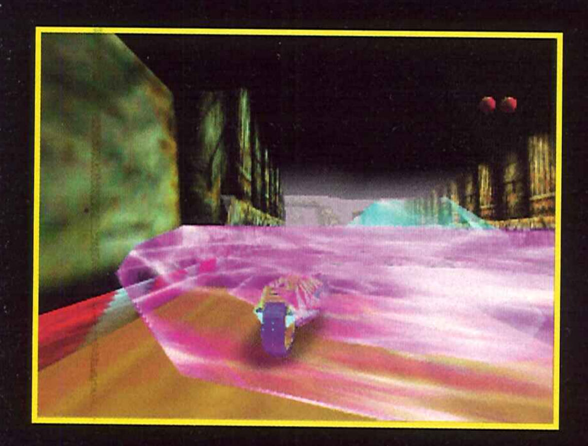
Para diseñar los circuitos, los programadores se fabricaron una ***utilidad que generaba cada pista de forma fluida en un tiempo récord****. Dicho así parece muy fácil, pero fíjaos con atención en la cantidad de cálculos y variables que la máquina debe procesar para que en pantalla los circuitos "corran" a la velocidad exacta. El resto del proceso se llevó a cabo sobre* ***estaciones de desarrollo Nintendo 64.***

Hablamos con **Darren Anderson**, productor de Extreme G en Probe

«Este juego barrerá a la competencia»



Para que nos creáis cuando decimos que esto será más parecido a una montaña rusa que a un juego de carreras normal y corriente, apuntad que en algunas pistas incluso nos pondremos cabeza abajo y veremos a los rivales desde arriba.



Las motos serán tan veloces que siempre te parecerá que van a echar a volar.

Nintendo Acción. ¿Cuánto tiempo lleváis trabajando en el juego y de cuántas personas se compone el equipo de desarrollo?

Darren Anderson. Bien, todo empezó hace dos años con un sólo programador. En los momentos de más participación llegamos a 16 personas.

NA. ¿Qué hardware estáis utilizando?

DA. El kit de desarrollo de Nintendo 64.

NA. ¿Con qué programas o utilidades estáis diseñando los circuitos?

DA. Nos fabricamos una utilidad aquí mismo que nos permitió desarrollar los circuitos utilizando "SPLINES". Gracias a esto pudimos generar cada pista en un espacio de tiempo relativamente corto.

NA. ¿Cuántos megas tendrá?

DA. 8 megabytes (64 megabits).

NA. ¿Os habéis inspirado u os ha influenciado el popular Wipeout de PlayStation?

DA. Claro que hemos jugado a Wipeout, pero también a muchos otros de carreras, y hemos cogido cosas de todos.

NA. El engine corre rapidísimo, ¿cómo lo habéis conseguido?, ¿no creéis que es demasiado rápido?

DA. Lo conseguimos acelerando el paso de los polígonos y con un diseño inteligente de los niveles. No creo que sea demasiado rápido, correr a 30 frames/segundo da sensación de fluidez.

NA. ¿Qué ventajas habéis encontrado en Nintendo 64 a la hora de desarrollar el juego?

DA. Hemos utilizado muchos cálculos de puntos flotantes. El "Z-buffering" y la rapidez del procesador también ayudaron. Esta es realmente una máquina deliciosa.

NA. ¿Ha interferido Nintendo en el desarrollo de Extreme G? ¿De qué forma estáis llevando a cabo el control de calidad?

DA. Bueno, nos gustaría pensar que somos tan exigentes como cualquiera a la hora de hacer el juego. Recuerda que esto no es sólo el trabajo de una persona, se trata de un equipo y cuando trabajas así es fácil que alguien haga un comentario sobre el trabajo de otro para ayudar a elevar el nivel de calidad. Creo que Nintendo está bastante feliz con los resultados que estamos obteniendo.

NA. La opción de 4 jugadores está siendo incorporada en muchos juegos. En vuestro caso, ¿ha sido un "deseo" de Nintendo o simplemente una decisión vuestra?

DA. Todos disfrutamos con Mario Kart, en SNES y N64, especialmente en los modos multiplayer, así que enseguida decidimos incluir esa opción en Extreme G.

NA. Háblanos de los circuitos que encontraremos en el juego...

DA. Hay 12 circuitos extremos y unos cuantos campos de batalla para los modos multiplayer. Todos los circuitos tienen al menos una ruta alternativa con distintos resultados. Hay al menos 8 motos para elegir y seis o siete vehículos enemigos. Pretendemos que el interface de control de las motos sea capaz de sumergirte en la acción.

«Nintendo está bastante feliz con los resultados que estamos obteniendo»

NA. ¿Habrá en el futuro una versión para 64DD?

DA. El 64DD suena excelente, pero primero vamos a terminar Extreme G antes de pensar en cualquier otra cosa. De todas formas si hacemos una versión DD, creo que puede ser alucinante, probablemente el doble mejor que Extreme G... ¡¡si las especificaciones son exactas!!

NA. ¿Cómo definirías Extreme G?

DA. Este es un juego que barrerá a la competencia.

NA. ¿Cuáles serán vuestros próximos juegos para N64?

DA. Estamos haciendo Forsaken y también un juego de fútbol, que deberían salir unos meses después de Extreme G. ■

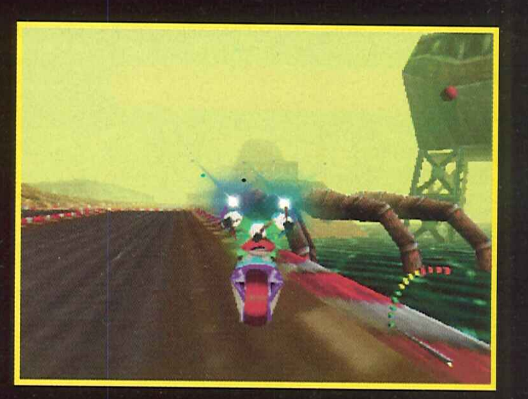


En los circuitos habrá rutas alternativas. Unas harán de atajos al camino normal y sin embargo con otras perderemos tiempo. De todas formas es difícil cogerlas porque como vamos a toda velocidad...



Al principio sólo contaréis con vuestra moto, luego, en carrera podréis recoger armas e ítems que os harán invisibles, cambiarán los controles a los rivales, o hiperacelerarán nuestro trasto.







WAYNE GRETZKY/ *Llega el «NBA Jam» de los juegos de hockey*

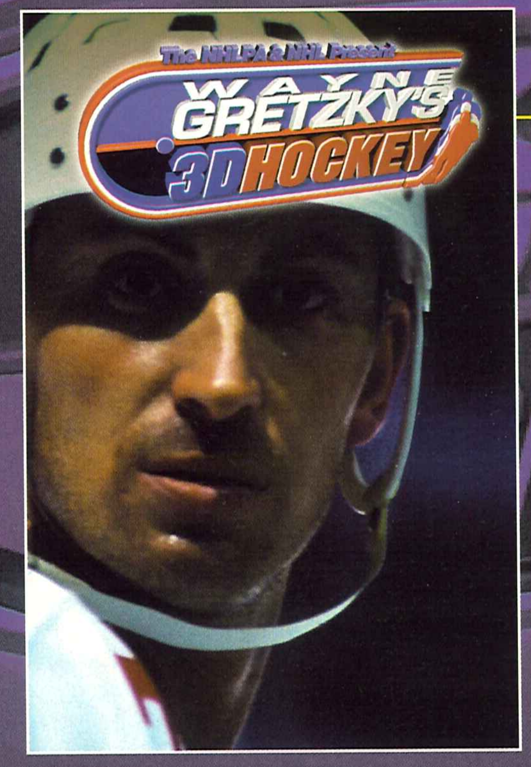
La fórmula que da vida a Wayne Gretzky es la misma que encumbró al genial NBA Jam. Espectáculo y deporte, jugadas de fantasía, equipos reales, sonidos estruendosos y gran facilidad de manejo.

¿Te atreves con el hockey?

Este es un **hockey diferente**, nacido del espectáculo (y de una recreativa), hecho por gente que ama el hockey para gente que no sabe nada de hockey. Aqui tenéis una de las claves que diferenciará a Wayne Gretzky de otros juegos de hockey, la pasmosa facilidad con que nos introducirá en el mundo de los patines sobre hielo. Por un lado gracias a un **sistema de control eficaz, rápido y preciso**. Y por otro, de la mano de un entorno gráfico impecable tanto a nivel técnico como a la hora de captar la **esencia de este deporte**.

Un hockey rompedor

El **propio Gretzky**, a quien por allí llaman "el grande", se involucró en el proyecto desde el principio. **Ayudó a diseñar el engine**, propuso sugerencias para la inteligencia artificial y se dejó filmar de mil maneras buscando **movimientos reales** y situaciones verosimiles. El resto lo puso un equipo de desarrolladores formado a medias por jugadores amateur de hockey y fanáticos del stick, que se volcaron como nadie en el proyecto.



Wayne Gretzky es el rey del hockey sobre hielo

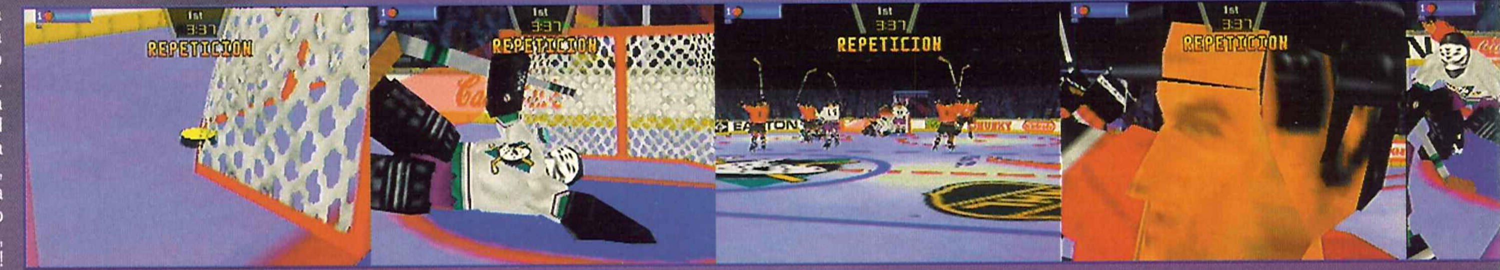
La cuestión gráfica tira de entorno 3D y un altisimo nivel de detalle. Como dice **Bill Hindorff**, director de desarrollo, *"todo está en 3D, los jugadores, la pista de hielo, el control"*. Virtualmente todo aparecerá **mapeado de texturas**, desde los trajes hasta el logo del equipo que figura en el hielo.

Respecto a la **jugabilidad**, aqui las opciones tienen la palabra. Muchas y todas agradecidas, para que todos podáis adaptaros enseguida al ritmo del cartucho. Habrá dos modos de juego, **arcade y simulación**. El primero buscará la **diversión total**, permitiendo tres jugadores por cada uno de los **26 equipos** (todos los que hay en la NHLPA) a elegir. El otro será algo más "profesional", planteará un **cinco contra cinco** que podréis practicar en una pista más grande que la del modo arcade (aunque eso lo determinaréis vosotros). También en la misma pantalla podréis decidir si los jugadores se cansan, desde dónde queréis seguir la acción (cosa que podréis cambiar en pleno partido), si jugáis o no con reglas y si hay sitio o no para las peleas... sin stick.

Con Wayne Gretzky **aprenderéis a jugar de una vez a hockey**, aprenderéis a amarlo. Más todavia si **engancháis cuatro mandos** y os dejáis llevar por los comentarios en tiempo real de un "speeker" que pone la salsa a un juego que va a romper todos vuestros esquemas.

Repeticiones de cine

Las repeticiones son la prueba que faltaba para demostraros que todo aqui es espectacular. Probad a repetir una jugada de gol y alucinad con los planos que toma la cámara, con los zooms, elegid un jugador para examinarle de cerca o centraos en el disco. ¡Eh, que se os cae la baba!



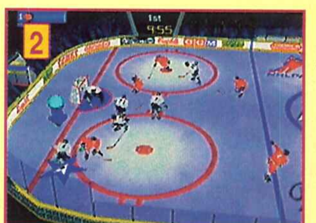
PISTA TAMAÑO REGLAMENTARIO. Es un pelín más grande que la del modo arcade, para que haya espacio en el cinco contra cinco.

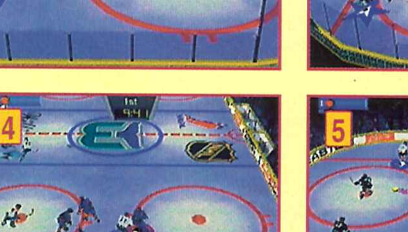


¿OPCIONES? El tamaño de la pista, el idioma, la cámara, la velocidad de juego, con o sin reglas... todo se cambiará desde esta pantalla.

Juégatelo desde donde quieras

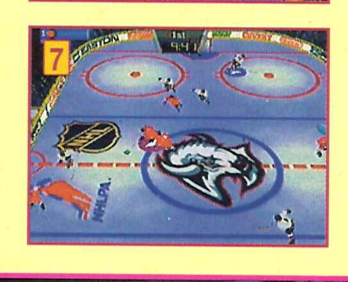








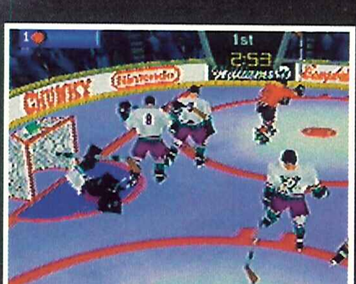




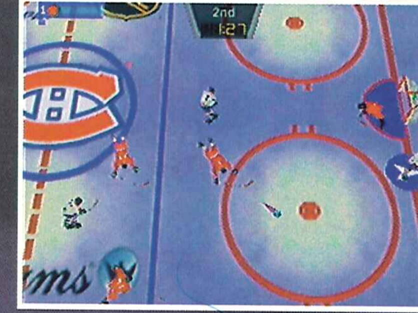
En las pantallas **1, 2 y 3** la cámara recoge una perspectiva lateral que puede estar más o menos cercana a la pista. Es la ideal para **meterse en el juego y disfrutar de las animaciones.** Las imágenes **4, 5, 6 y 7** nos sitúan en los fondos, **detrás de las porterías**. Desde esta vista es más fácil seguir el partido y tener a nuestros hombres siempre bien situados en la pista.

Presentamos el juego que va a poner de moda el hockey sobre hielo. Una partidita y os entrarán ganas de calzaros los patines y saltar a la pista.

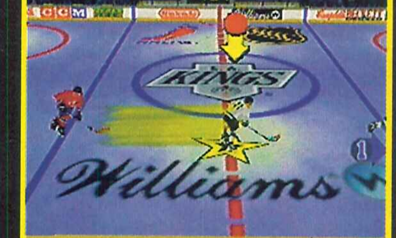




Se nota que el juego está hecho por gente que ama el hockey. Los partidos son fieles a la realidad, las animaciones son increibles y además hay un narrador que "canta" las mejores jugadas.

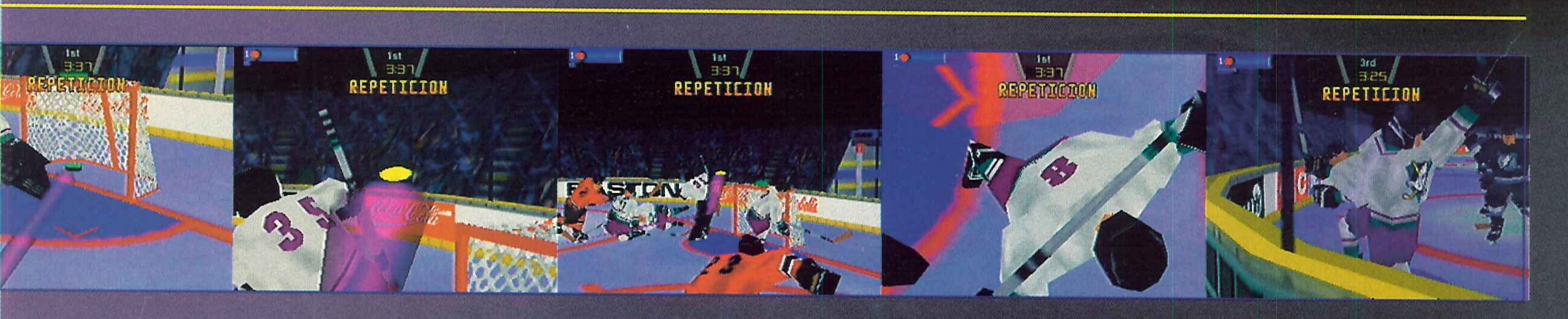


Está "on fire"





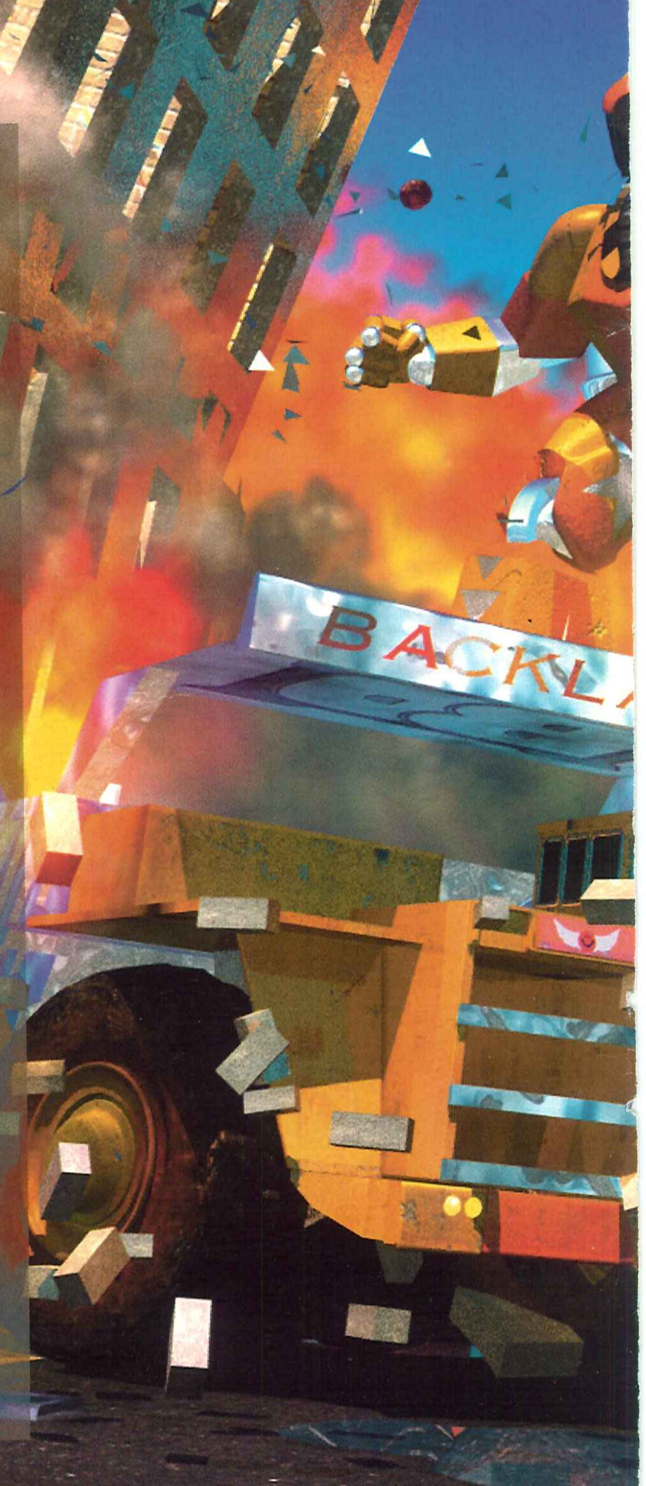
El **modo arcade** nos depara sorpresas tan impactantes como esta especie de **modo turbo** capaz de **fulminar la portería** en ataque o de cargarte a un contrario en defensa.



BLAST CORPS

Subidón de adrenalina

NINTENDO 64
NINTENDO
RARE
64 Megas
Graba partidas
1 jugador
14 vehículos
50 niveles
Arcade



BLAST CORPS es un **juegazo, una obra maestra que firma RARE y seguro la gran sorpresa de Nintendo para los 64 bits**. Su problema es que no se llama Mario y no va de plataformas, por eso nadie se ha mojado con él. Pero tiene otras cosas. Su historia es bestial, la jugabilidad es un alarde de simpleza y el conjunto mantiene al jugador en una tensión agradable que se alarga hasta donde estemos dispuestos. Y como aquí nunca hablamos por hablar, vamos a ver qué nos ha provocado este subidón.

¿Os acordáis de «Speed», la película donde un autobús mantiene aterrorizada a toda una ciudad? Pues aquí tenéis casi el mismo panorama sólo que en lugar de un autobús lo que **anda descontrolado es un camión cargado de misiles**, en vez de una ciudad es el planeta lo que va a explotar y nosotros no conducimos el convoy, sino que estamos fuera, tratando de que el cacharro no se dé la torta.

Objetivo: destrozarlo todo

Somos los **Blast Corps, una compañía experta en demoliciones** que hasta hoy regeneraba ciudades y ahora se ha comprometido a salvar al mundo. Contamos con **14 vehículos para impedir el desastre**. Aunque el desastre en realidad lo vamos a organizar nosotros, porque el objetivo fundamental de la misión es destrozar lo que esté al paso del convoy... pero no todo es tan simple.

Cada misión tiene lugar en un punto del planeta y está señalada por un gran círculo. Antes de entrar aparecen los vehículos que podemos manejar para conseguir un pleno. En algunas fases sólo utilizaremos uno, a medida que vayamos avanzando en dificultad tendremos que combinar la acción de varias máquinas. Esto le dará un **toque de puzzle ingenioso al juego**, ya que no sólo habrá que localizar otros vehículos, sino saber qué hay que hacer con ellos, incluso volver a recuperar la máquina anterior.

Resolución técnica excelente

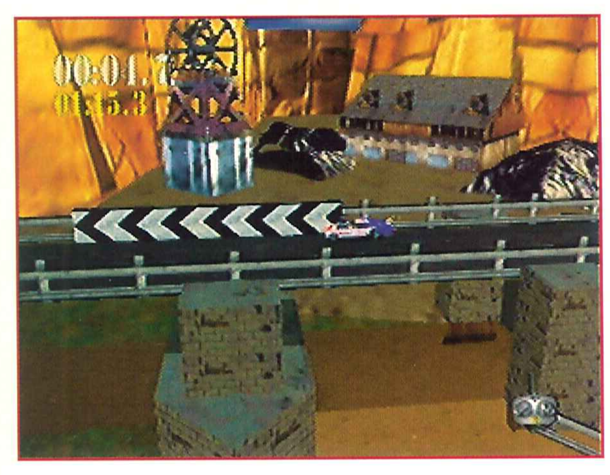
Al mismo tiempo que arrasamos la ciudad también liberaremos a sus habitantes, activaremos los módulos de comunicación y encontraremos a unos científicos cuya ayuda necesitamos. Con que hagamos la mitad de todo eso, se abrirán nuevos puntos en el mapa, que bien nos llevarán a otros niveles o bien a fases de bonus y entrenamiento.

La idea es genial pero es la forma de llevarla a la pantalla lo que de verdad impresiona. Los **escenarios están en 3D renderizado con las texturas más reales** que se hayan visto en un juego. Los **gráficos son cristalinos y presentan un nivel de detalle excepcional.** Destaca la nitidez de los colores y por encima de todo abruma la **sensación de realismo** en todos los movimientos. Las explosiones son punto y aparte y de hecho resultan difíciles de describir. Hay muchos colores estallando y humo y caen los edificios. No se ha visto nada igual, creednos. Esto es un bombazo total. ■

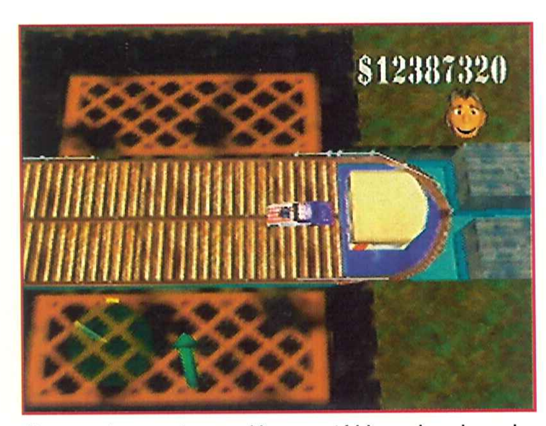


Rare ha firmado otro "crack" para Nintendo 64. Un juego original y diferente para gente que busca otra clase de emociones. Si lo vuestro es jugar fuerte, al límite, esto es lo que buscabais.

Imágenes tan explosivas como éstas asaltarán las pantallas en Blast Corps, uno de los juegos más realistas y técnicamente impresionantes que ha llegado para tu Nintendo 64.



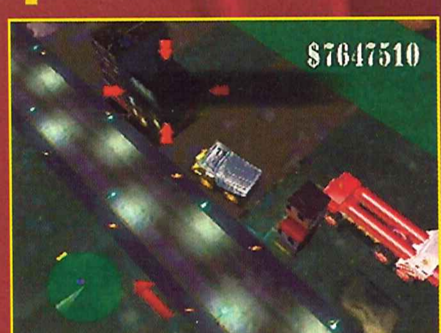
En los niveles de bonus y entrenamiento tenéis oportunidad de demostrar vuestras dotes al volante. La mayoría os desafía a recorrer un circuito en un tiempo límite.



Para cerciorados de que el barco está bien colocado, o el tren ha parado en el sitio justo, aparecerá una cara sonriente en la esquina superior derecha de la pantalla.

Cuando se palpa la tensión









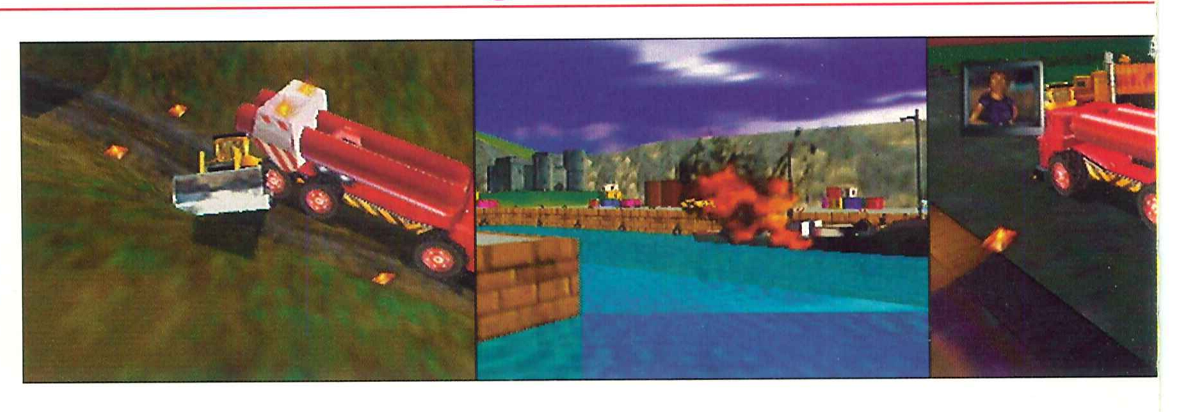




EL TIEMPO se acaba, el camión está a punto de encontrar un obstáculo y todo va a hacer boom. Estas son las imágenes del desastre, y sucederán cuando no consigáis despejar el camino a los misiles nucleares. Ya lo veis, la tensión está presente desde el principio de cada fase. Y aunque el camión suele circular pesado y sin prisa, hay algunos niveles donde aumenta su velocidad y todo tiene que ser más rápido. De todas formas merece la pena admirar la explosión, así que si estáis apurados dejadlo todo y ¡a mirar!

Lo que se ve desde el camión: imágenes espeluznantes

La misión ha fracasado, pero aún queda tiempo para deleitarse con las imágenes que ha rodado una cámara desde el mismo camión. De cerca, de más lejos, cogiendo tomas inverosímiles, la cinta recoge todo el desarrollo del nivel, desde que nos ponemos en marcha, lo que destrozamos, lo que dejamos en pie, hasta la explosión final. Caben muchas cosas en este cartucho, y todas son así de espeluznantes.

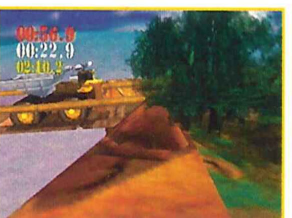


Disfruta de la vista













HAY VARIAS cámaras desde donde podemos seguir la acción. Los botones C se encargan de ofrecernos rotaciones y vistas a nuestro antojo, para que nunca nos quedemos atrapados en un obstáculo o nos perdamos una explosión.



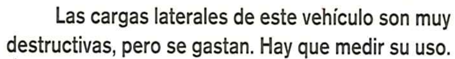
Pocos juegos ponen en pantalla tal cantidad de efectos de luz de texturas, de colores como es capaz de hacer Blast Corps.





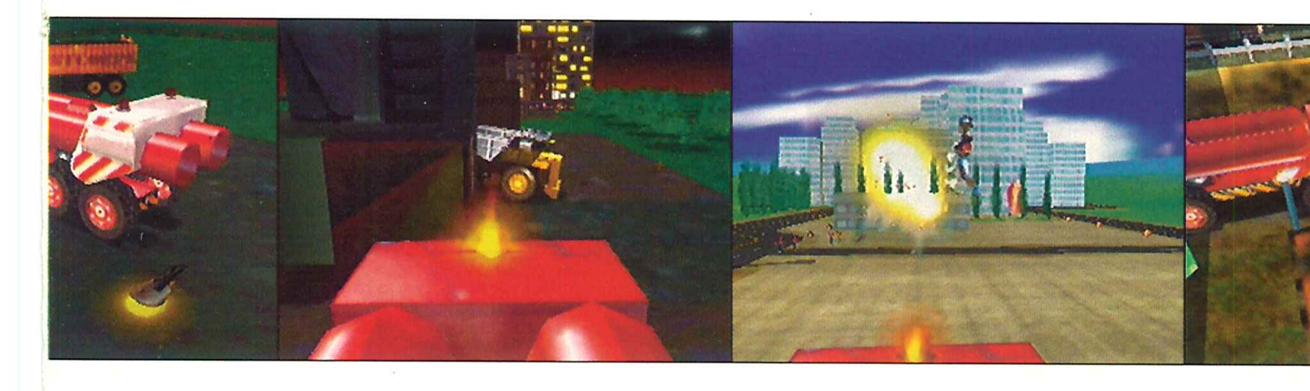
Los niveles de dificultad no se eligen al inicio del juego, simplemente se van superando.




Las cargas laterales de este vehículo son muy destructivas, pero se gastan. Hay que medir su uso.







Las máquinas



DEPORTIVO ROJO
Es rápido y no se deja controlar bien. Abusa del derrape. Lo hemos conducido en alguna carrera y como enlace entre distintas máquinas de demolición. Esas son sus utilidades.

COCHE DE POLICÍA
En las fases “normales” está oculto y tiene la llave para localizar a los científicos. Es rápido y se maneja bien.

PURO SABOR AMERICANO
Su espectacular aspecto está en consonancia con un motor de muchos caballos que se deja controlar a las mil maravillas.

BALLISTA
Posee dos brazos láser que se ocupan de las demoliciones. Pero su carga es limitada, por lo que tendréis que ir recogiendo munición.

EL TREN
Pieza básica para transportar vehículos de un sitio a otro, cuyos vagones hacen las veces de puente al paso del convoy.

RAMDOZER
Su pala frontal es un arma de increíble potencia destructiva. Añade una potencia de vértigo y una manejabilidad suave y precisa.

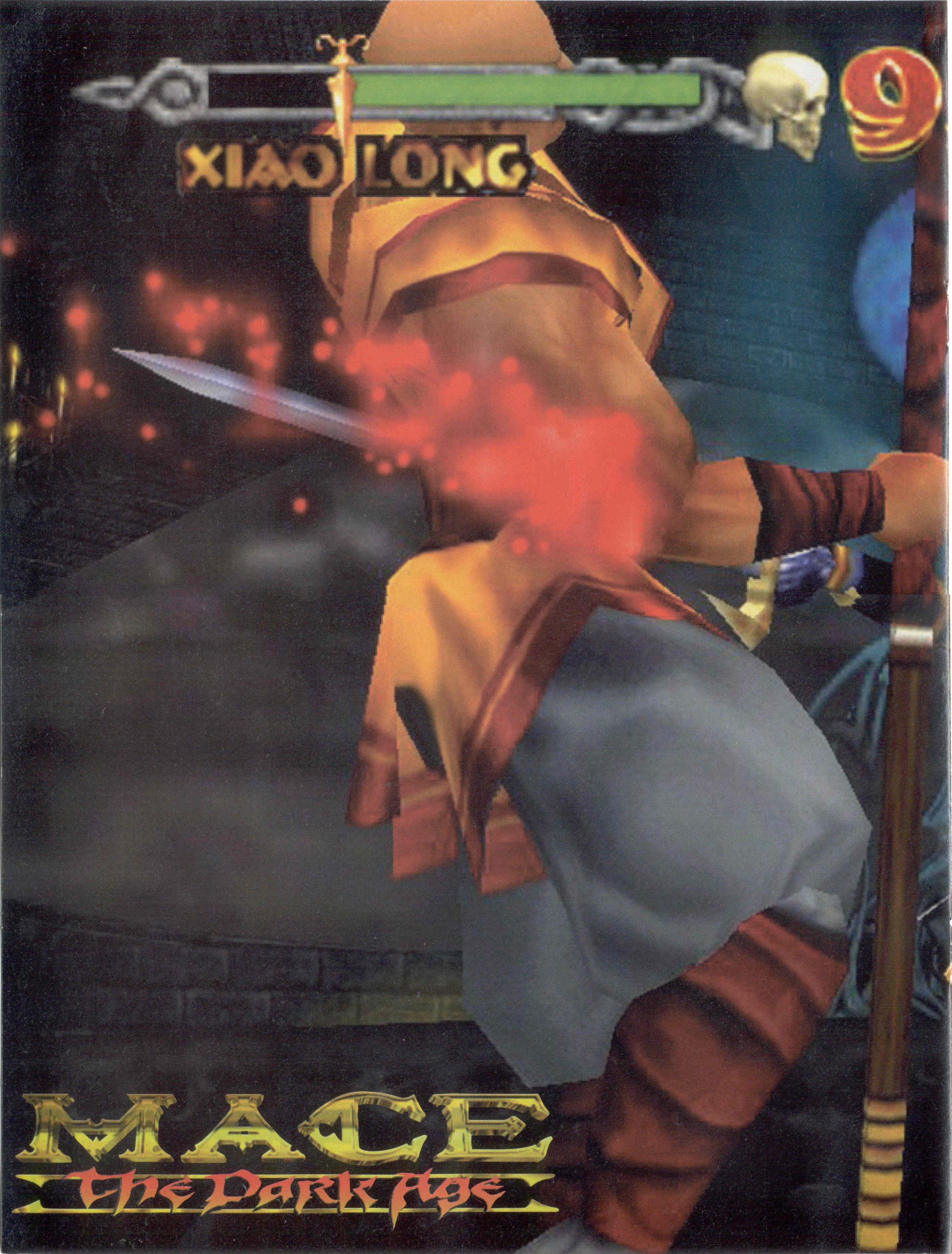
BACKLASH
Nuestro favorito. Un camión de gran tonelaje, fornido y compacto, cuyo derrape es capaz de tirar edificios enteros. Sólo tiene un problema, y es que hay que dominar sus movimientos.

SIDESWIPE
Su fuerza está en los brazos laterales, que abre y cierra al paso de edificios. Pero sus cargas son limitadas, así que ojo con abusar.


5
TARIA
Pantalla real del juego de la recreativa
Nintendo®
Acción


DOOM 64


Nintendo®
Acción


XIAO LONG
9
MACE
The Dark Age



J-BOMB
Sin duda el más completo y eficaz de los robots. Utiliza los cohetes de su espalda para escalar los edificios, y caer sobre ellos con toda la fuerza de su peso.

THUNDERFIST
Su nombre quiere decir el puño del trueno, así que imaginad sus virtudes. No hay nada que resista a sus brazos biónicos, ni a su portentoso salto.

CYCLONE SUIT
Arrasa todo a su paso. Posiblemente el más destructivo de los tres robots, pero también el más difícil de controlar si se exige rapidez.

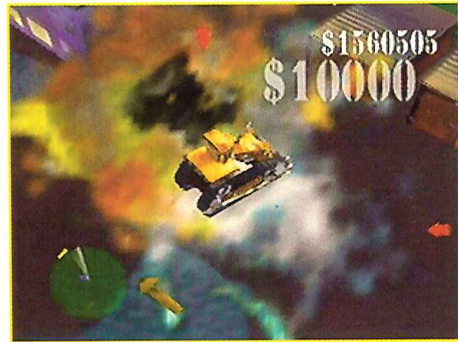
PLATFORM CRANE
Una grúa. No digáis que no mola. Sirve para trasladar maquinaria pesada de un lugar a otro de la pantalla. Imprescindible.

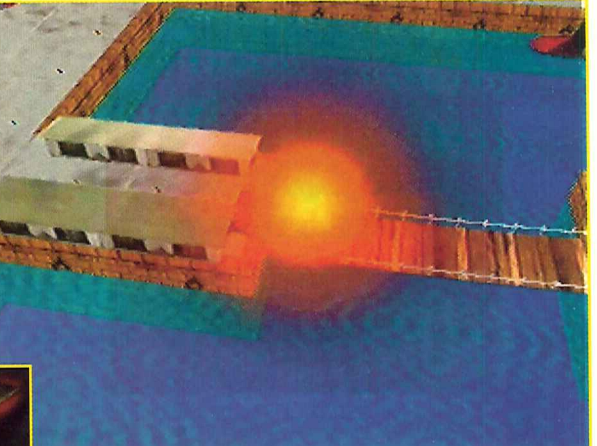
GMC VAN
Es una "rara avis", la más difícil de encontrar en el juego. Se esconde tras túneles y zonas a las que es casi imposible acceder. Aplicad vuestro ingenio, chicos.

SKYFALL
Pequeño pero matón este buggie. Es sólido como una roca y tiene un turbo con el que embiste contra cualquier edificio. Es la máquina más versátil de los Blast Corps.

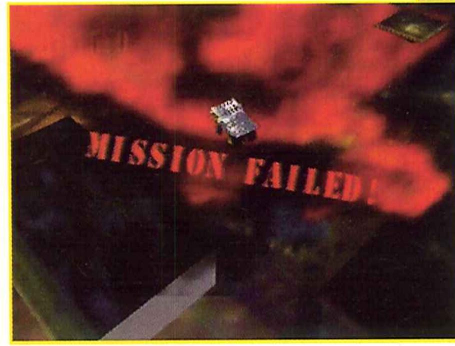
Las explosiones que te sobrecogerán







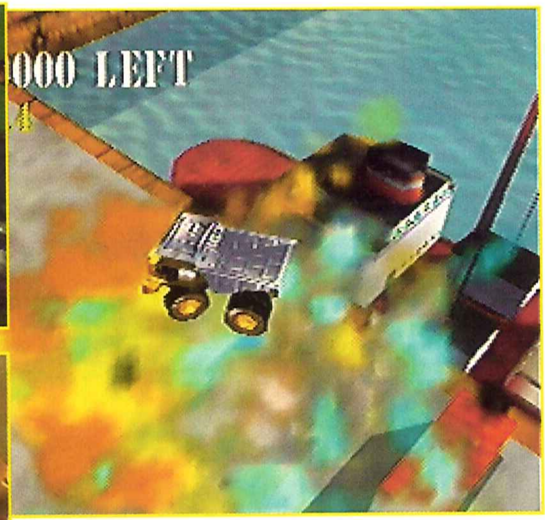




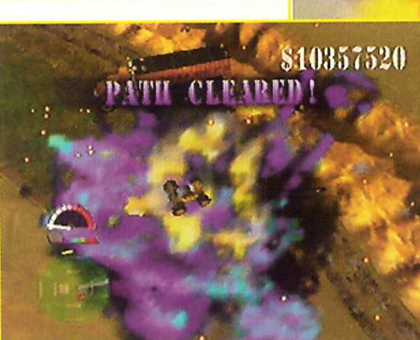
Mirad con atención estas explosiones. No son simples cúmulos de pixels, sino impresionantes mapeados de texturas.







El cebo son las explosiones, pero también tendréis que aguzar el ingenio si queréis evitar que todo explote.





Un despilfarro de colores y un sonido estruendoso caracterizan las peculiares demoliciones que ejecutáis en Blast Corps.





Cada explosión significa dinero y la satisfacción de salvar la vida a un buen puñado de gente.





Rescatad a los seis científicos que hay escondidos en el juego si queréis puntos y que todo salga bien.

eStá En acCióN

Gráficos, jugabilidad, originalidad, realismo, variedad de situaciones, el toque puzzle.

Para que sepas qué has hecho

CRYSTAL RIFT

Indica número y porcentaje de edificios destruidos en cada fase.

Número de supervivientes rescatados por nuestras fuerzas. A veces hay que buscar mucho.

Esta parte de la pantalla indica la cantidad de medallas obtenidas y el ranking en el que nos encontramos.

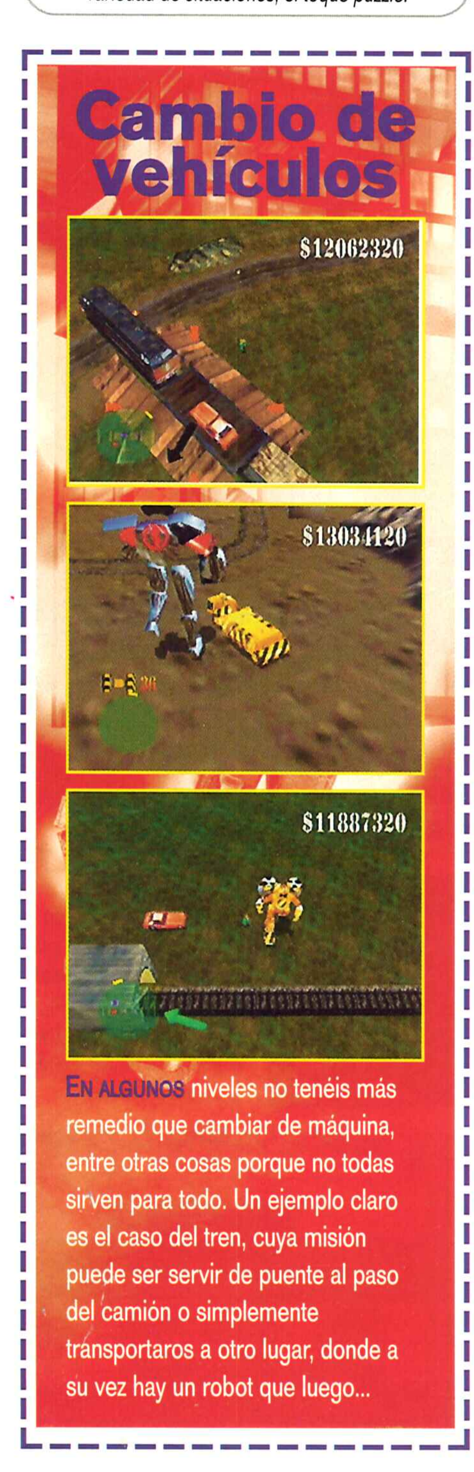
Medalla por limpiar el terreno. Puede ser de bronce o plata, según lo hayamos hecho.

Esta medalla mide la cantidad de items ocultos encontrados y destruidos.

Dólares obtenidos por nuestro trabajo. Hay casas que salen más caras.

Puntos RDU iluminados. Sirven de guía y aíslan de la radiación.

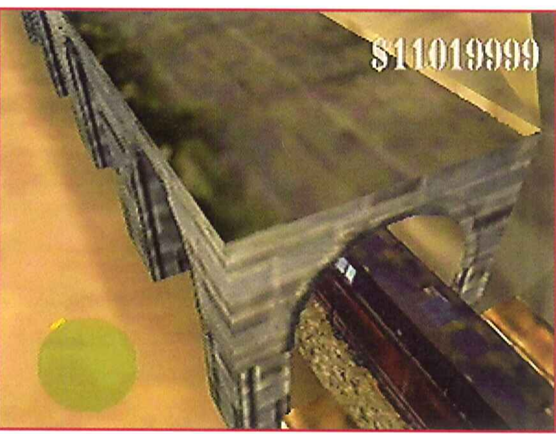
Puntos de comunicación activados. Abren el paso a fases de training.

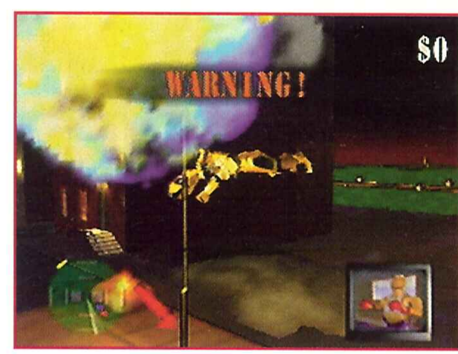


Cambio de vehículos

En algunos niveles no tenéis más remedio que cambiar de máquina, entre otras cosas porque no todas sirven para todo. Un ejemplo claro es el caso del tren, cuya misión puede ser servir de puente al paso del camión o simplemente transportaros a otro lugar, donde a su vez hay un robot que luego...









nO eStá En acCióN

No hay plataformas, no hay que matar enemigos... ¿te apuntas a la nueva moda?

El Análisis

- **Un juego diferente** para gente que busca emociones muy fuertes. Si os va la acción a raudales, efectista y demoledora, no busquéis más, éste es vuestro cartucho.
- **La jugabilidad prácticamente no tiene límite**. Después de "limpiar" un punto del planeta, siempre podréis volver para ganar más dinero o localizar otros vehículos.
- **El aspecto gráfico es demoledor**, como las explosiones. Las texturas son increíbles y el entorno en 3D es bárbaro.
- **Mantiene al jugador en tensión durante toda la partida**. A poco que os descuidéis, el mensaje de "warning" y una sirena indicarán que todo está a punto de estallar.

Gráficos	96
Sonido	94
Movimientos	96
Jugabilidad	95
Entretenimiento	96
TOTAL	96

SUPER NINTENDO

INFOGRAMES
INFOGRAMES
12 Megas
Passwords
13 fases
3 vidas
2 niveles de dificultad
Acción-plataformas

LUCKY LUKE

Lo último de Infogrames



CON LUCKY LUKE se vuelve a demostrar que el camino más corto entre el cómic y los videojuegos pasa por Infogrames. La compañia francesa sigue teniendo bien engrasada la máquina de hacer cartuchos, y aunque éste nos llega con un poco de retraso, es una alegria que el vaquero más rápido del Oeste haga un descanso en sus aventuras para acercarse a la Super.

Un juego sacado del cómic

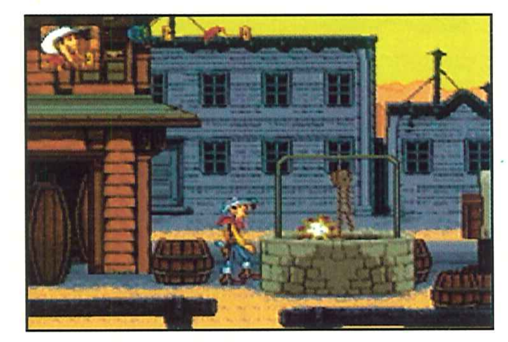
Su propuesta se construye siguiendo el **molde de otros títulos de la casa como Spirou o los dos juegos de Tintín: mezcla plataformas y acción** en trece fases que parecen sacadas directamente de las viñetas del cómic.

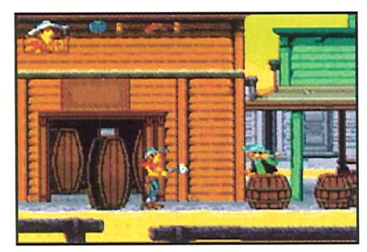
La idea es que no todo se reduzca a avanzar deshaciéndonos de enemigos, así que la mayoria de **los niveles tienen pasadizos secretos y obligan a encontrar y transportar algún objeto**. Los poderes de Lucky Luke son básicamente saltar, disparar y colocar cargas de dinamita. Y cuidado con gastar munición a lo loco, porque corréis el peligro de quedaros sin balas hasta encontrar un cargador.

Dificultad "marca Infogrames"

Siendo un juego de Infogrames estaba cantado que la **dificultad sería alta**, pero la culpa es más de la **escasez de passwords y de items** que rellenen la energia que de la propia dureza de los enemigos. Además, como los "malos" casi siempre están escondidos detrás de algún objeto del escenario, resulta fácil adivinar por dónde va a salir el siguiente.

A nivel gráfico, el juego busca la **mayor variedad posible** entre fases, y por eso hay varias que abandonan la perspectiva lateral (además de los bonus, que también son diferentes al resto). El **personaje está muy bien animado**, pero se ha tendido a utilizar las mismas rutinas de movimiento de otros héroes de Infogrames. Esto es quizá el mejor exponente de lo que le ocurre a Lucky Luke: sus creadores han utilizado una **fórmula que no es nueva**. Si no la conocéis, seguro que os gusta. Si ya jugasteis a Tintin o Spirou, quizá la encontréis ya un poco gastada. ■

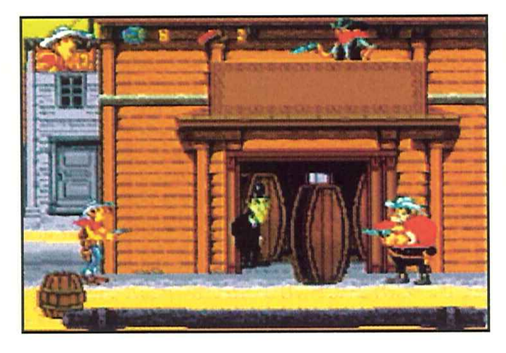








El poblado del Oeste. Los Dalton han raptado al director del banco, y sus secuaces están escondidos por todo el pueblo. Lucky tiene que localizar el pasadizo oculto donde guardan a su rehén.





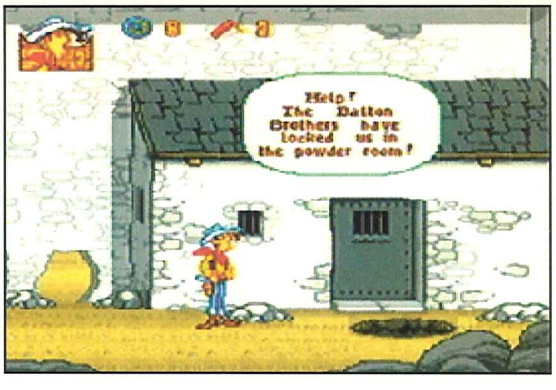
Los bonus





Un pulso con Jolly Jumper o una exhibición de puntería con Rantamplán son las tareas que os proponen las fases de bonus. Para entrar en ellas tenéis que encontrar un item especial.

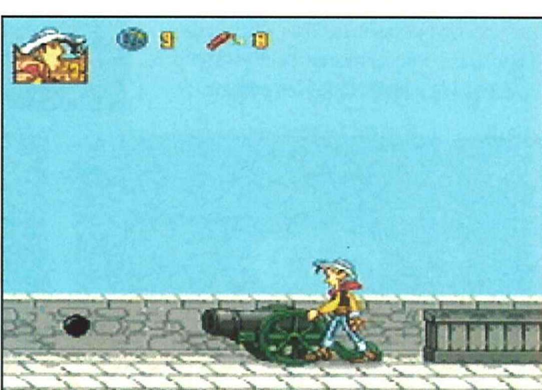
Infogrames pondrá punto y final a su periplo en SNES con este juego simpático, sencillo y bien realizado.







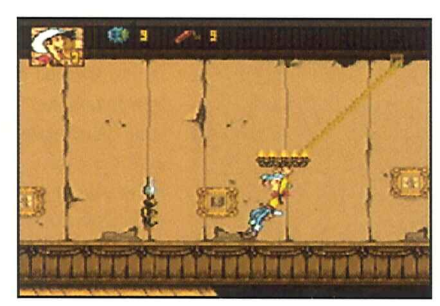
La penitenciaría. Vuestro primer laberinto del juego. Multitud de pasillos subterráneos y tuberías que hay que arreglar para salir.

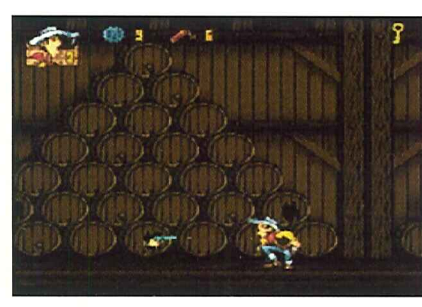
















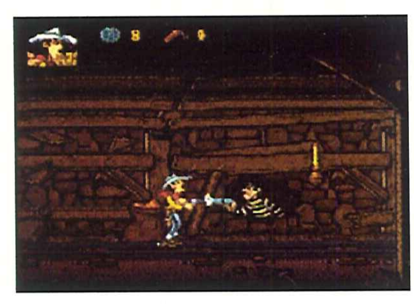
El Saloon. Una prueba de habilidad para Lucky Luke. Tiene que colgarse de lámparas, activar interruptores, disparar a diestro y siniestro, y hasta enfrentarse a un enemigo final que es el mismísimo fantasma del pianista del local.

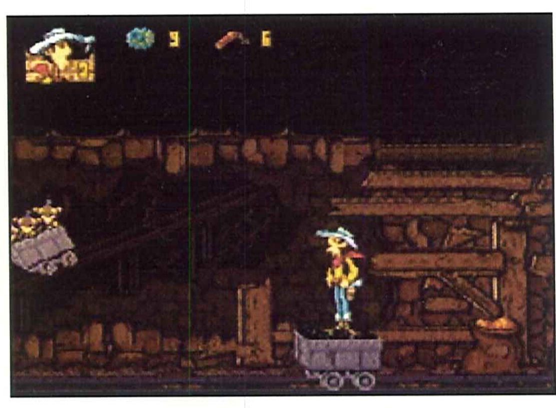
Muchos items





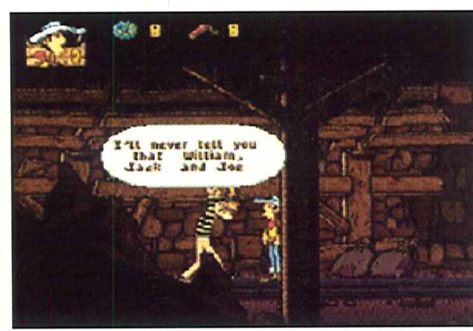
¿Sabiais que el Oeste está lleno de items? Si buscáis bien encontraréis munición, dinamita, **vidas extra**, estrellas que rellenan la energía y **letras 'B'** para entrar en los bonus.

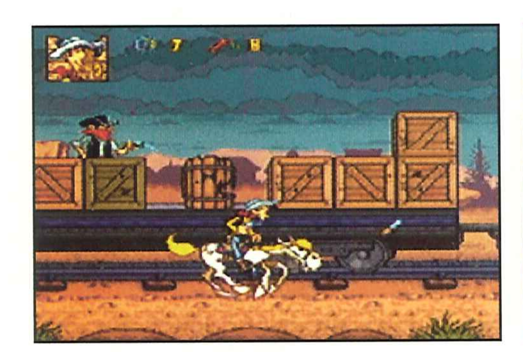


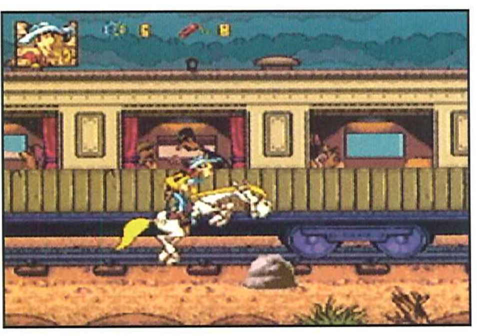


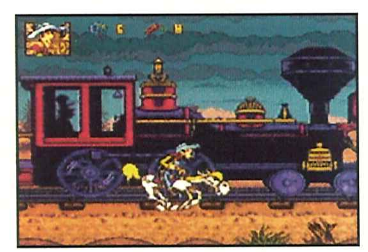
La mina. Una de las fases más difíciles del juego. Debéis buscar varias pepitas de oro investigando a fondo todos los pasillos.

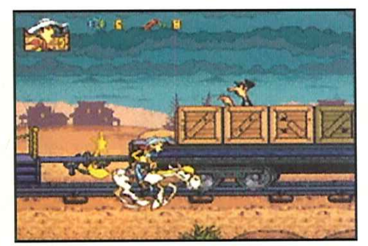












Asalto al tren. Jolly Jumper entra en acción y vuestros reflejos también. Mientras el scroll avanza a toda velocidad tenéis que saltar las piedras que se os echan encima y disparar a los bandidos.

Otras vistas







En estas tres fases el juego abandona la perspectiva lateral. Las tres obligan a **esquivar algunos objetos** y a **disparar** contra otros. El punto de mira se mueve automáticamente.

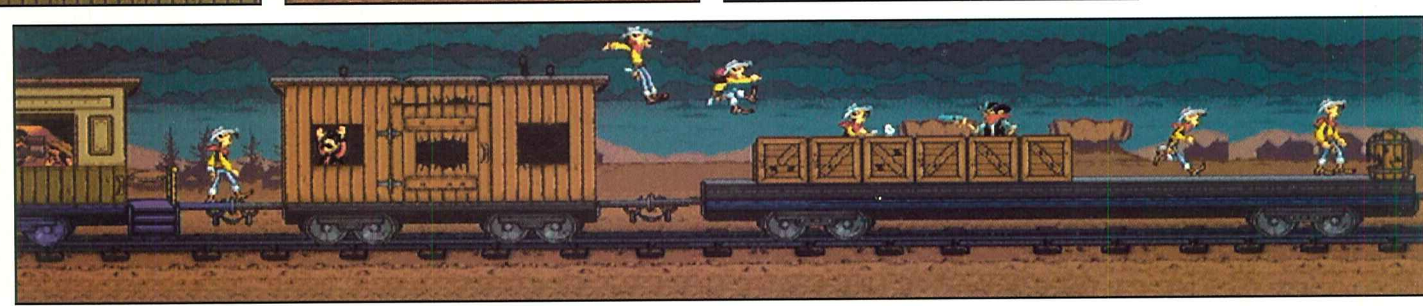
Lucky Luke combina acción, plataformas y estrategia con unos gráficos que no tienen nada que envidiar a las viñetas del cómic.



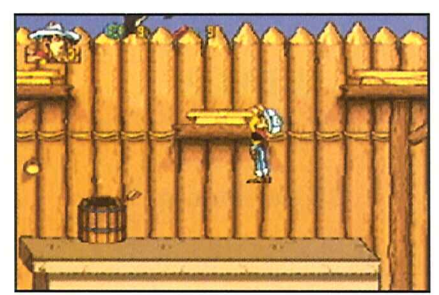




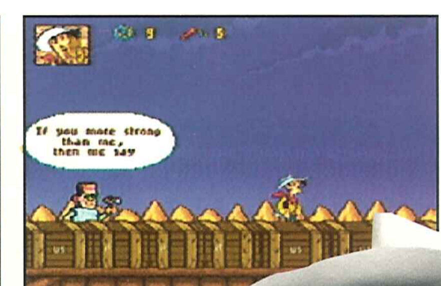
Duelo con un Dalton. Cuando el tren se detiene, Luke debe llegar al último vagón. Allí le espera uno de los hermanos Dalton escondido en unos barriles.

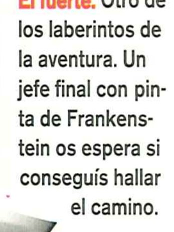


Salto y disparo. En esta tira podéis ver a Lucky Luke en plena acción. Domina la pistola como nadie, aunque en los saltos le falta precisión.

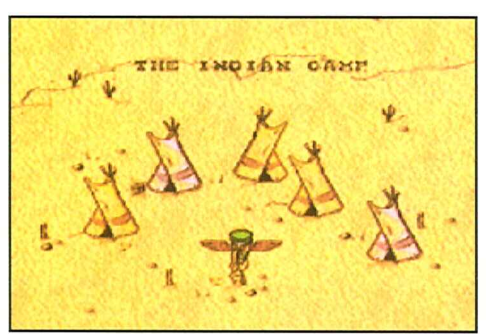


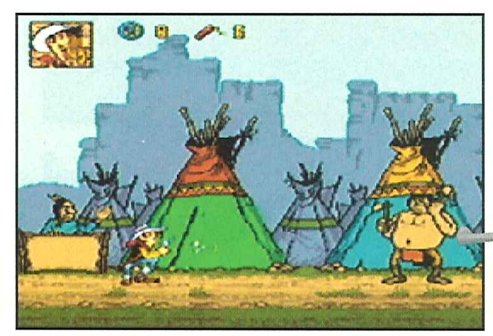


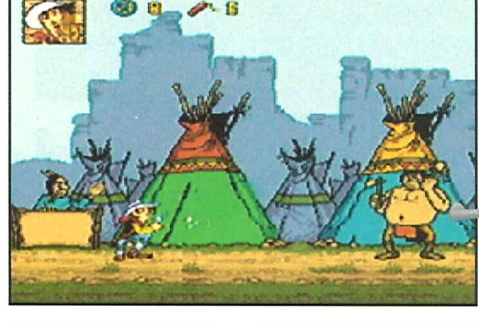




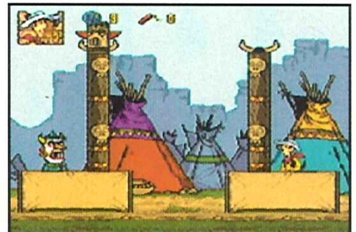
El fuerte. Otro de los laberintos de la aventura. Un jefe final con pinta de Frankenstein os espera si conseguís hallar el camino.













El campamento indio. Aquí los indios le ponen a Lucky Luke una serie de pruebas de habilidad. Si las supera, caerá otro Dalton.

eStá En acCióN

Como siempre con Infogrames, la fidelidad al cómic y la variedad de fases.









¡Todos a la vez! En lugar de a un típico enemigo final, Lucky Luke se enfrenta para terminar a un desfile de todos los que han aparecido antes. Menos mal que es listo y ya se sabe las rutinas de ataque de cada uno.

nO eStá En acCióN

La falta de precisión en los saltos. Es demasiado parecido a otros juegos.





La cárcel. El último paso antes de ver la misión cumplida es esta fortaleza en la que tampoco faltan los liosos pasadizos subterráneos.

El Análisis

- **Mezcla plataformas y una pizca de acción,** y además tiene protagonista famoso. Es un juego para todos los públicos.
- **Gráficos y movimientos parecen de dibujo animado.** La única pega es que algunas animaciones, como las de los saltos, son muy lentas y retrasan excesivamente la acción.
- **El hecho de tener que buscar objetos** y la inclusión de niveles con perspectivas distintas sirven para darle variedad al transcurso de la aventura.
- **Lucky Luke será el último cartucho de Super** que diseñe Infogrames. Y se nota que tiene un poco de cada juego que la compañía francesa ha hecho hasta ahora.

Gráficos	88
Sonido	83
Movimientos	85
Jugabilidad	83
Entretenimiento	85
TOTAL	85

NINTENDO 64

- **GT Interactive**
- **MIDWAY**
- **64 Megas**
- **26 personajes**
- **4 modos de juego**
- **4 continuaciones**
- **5 niveles de dificultad**
- **Lucha**

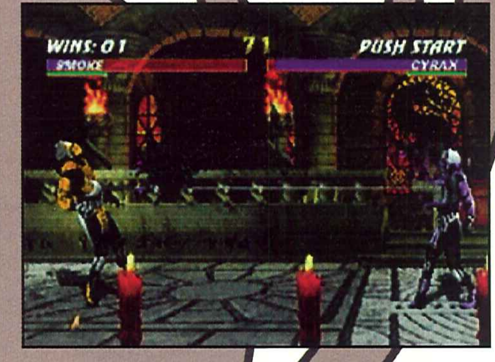


El mejor cartucho de la saga

MORTAL KOMBAT TRILOGY







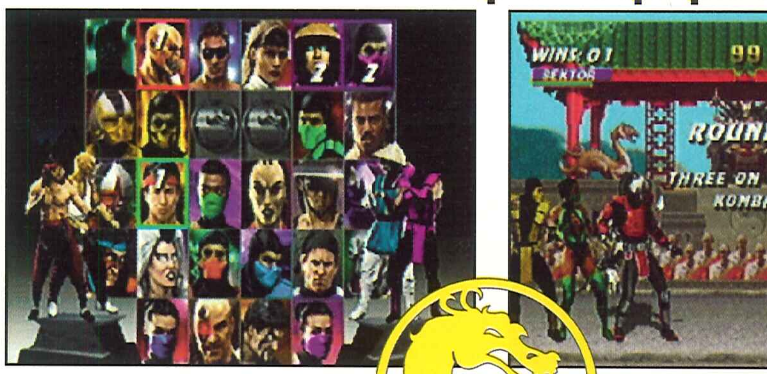
Cuando hace un año nos hablaban de un Mortal Kombat para N64, soñábamos con la bestialidad que se estaria "cociendo" en Midway. Bastaba con pensar en el cóctel **«título mítico más la mejor consola de videojuegos»** para que nuestra imaginación echase a volar. Ahora Mortal Kombat Trilogy ha caído por fin en nuestras manos, pero aquellos grandes presagios no se han hecho realidad. **Y vaya por delante que esta trilogía es sin duda el mejor juego de toda la serie.** Sin ir más lejos, aqui están incluidos todos los **personajes**, hasta **26** elegibles, los combates transcurren con rapidez, el **control es bueno** (los golpes salen mucho mejor vía joystick), los sprites tienen un tamaño considerable y las digitalizaciones ofrecen mejor calidad que nunca.... **¿Dónde está el fallo entonces?** Pues enseguida os lo contamos.

Necesita un soplo de aire fresco

El problema está en que **apenas hay novedades respecto a las anteriores entregas** que justifiquen su salto a los 64 bits. **Ni una sola mejora gráfica, ni una rotación** o una impresión 3D en los escenarios, ni un zoom, ni siquiera una animación entre combates.

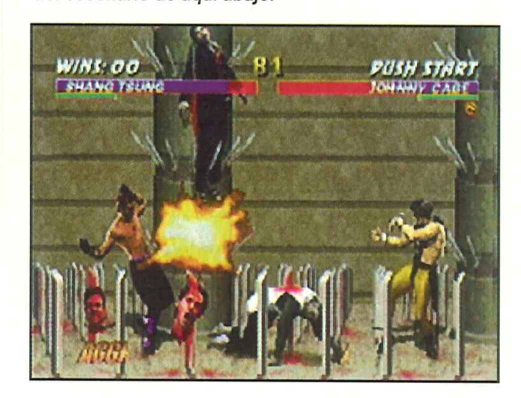
En vista de lo que hay, se nos ocurren varias conclusiones. La primera es que este nuevo Mortal Kombat puede resultar **interesante para quien no lo haya jugado antes** y desee acercarse al mito, tal cual fue concebido, en su nueva máquina. La segunda es que la evolución de los juegos de lucha, con propuestas escalofriantes, hace que la propuesta de Mortal Kombat Trilogy haya quedado **algo desfasada**, aunque os puede servir para engordar vuestra colección con un súper clásico. Y por último, confiamos en que MK Mythologies o el esperado MK4 le den a este gran juego **el empujón que necesita** para seguir entre los mejores. Nosotros le estaremos esperando con el mando preparado, porque el combate debe continuar.■

Combates por equipos



Los enfrentamientos por **equipos de dos o tres** miembros constituyen uno de los modos de juego alternativos al modo historia. Sin embargo, en este tipo de combates los luchadores sólo aparecen todos juntos en el escenario antes del inicio. Después van **turnándose para entrar en acción**. Cuando un compañero es derrotado, el siguiente le sustituye en la pelea. Asi hasta que caen los tres integrantes de uno de los equipos y la pelea llega a su fin.

Las digitalizaciones de los luchadores son más detalladas y realistas que nunca. Lo que no cambia es el tono sangriento, como podéis apreciar en la decoración del escenario de aquí abajo.













Mortal Kombat Trilogy es la culminación de una serie mítica. Están todos los personajes y todos los golpes de las entregas previas, pero le faltan las mejoras gráficas que exige su paso a los 64 bits.





TEMPLOS DE LA LUCHA
Regresan a la pantalla varios escenarios a los que habíamos perdido la pista desde las primeras entregas de la serie. Uno de ellos es éste, en el que los monjes budistas asisten impasibles al desarrollo del combate.

Descarga tu instinto agresivo

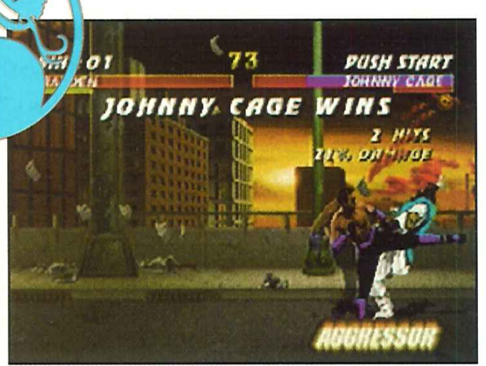




eStá En acCióN
El masivo plantel de personajes. La acción se desarrolla con rapidez.

Si todavía no habéis jugado a Mortal Kombat, ésta es la oportunidad para haceros con una recopilación de la serie. Seguro que los próximos capítulos cambiarán completamente el estilo.

La principal novedad que se ha introducido en los combates tiene que ver con el **nivel de agresividad** que desarrollan los luchadores. Ahora la palabra **"aggressor"** va apareciendo en pantalla conforme repartis mandobles sobre vuestro rival. Cuando está completa, una **espectacular estela acompaña cada movimiento** de vuestro personaje, y los golpes se vuelven mucho más contundentes que de costumbre. Así, son temibles.



nO eStá En acCióN
Echamos de menos aires nuevos, tanto en los gráficos como en el argumento.

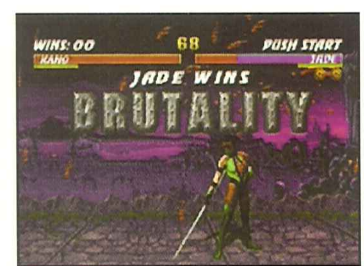


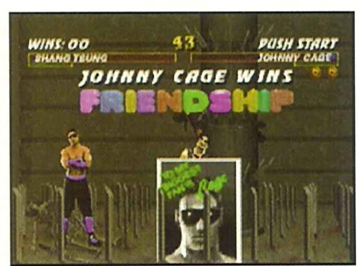




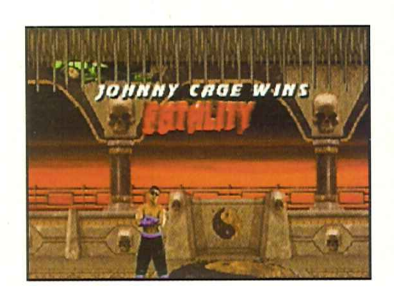




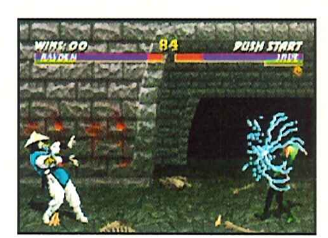




EL MOMENTO CUMBRE
Una pelea en cualquier Mortal Kombat no está decidida hasta que llega la hora de ejecutar el movimiento final. En esta trilogía están incluidas todas las formas de acabar con el adversario que han ido apareciendo a lo largo de la serie: fatalities, babalities, friendship, animalities y brutalities.








Shao Kahn, el inaccesible





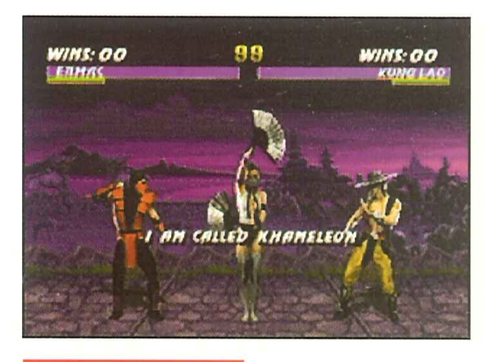



Cruzar los puños con Shao Kahn en el modo torneo está más crudo que nunca. Según el nivel de dificultad que elijáis, primero tenéis que batiros el cobre en los **Endurance Rounds**, combates donde os enfrentáis a dos luchadores consecutivamente. Después os espera **Motaro**, el feroz lugarteniente de Kahn, y sólo si os deshacéis de él podréis luchar contra el jefe final del juego.



Recompensa para el mejor

Los **secretos siguen a la orden del día en este nuevo Mortal Kombat**. Si ganáis el modo torneo, donde pueden participar hasta ocho jugadores, seréis recompensados con unos **Kombat Kodes**. Introduciendo estas contraseñas antes de los combates de dos jugadores podréis incluso disfrutar de una partidita al querido y simpático... ¡Pong 64!







En la pantalla de arriba, una fugaz aparición de Khameleon antes de un combate. Os preguntaréis quién es esta señorita, y la respuesta hay que buscarla en la nómina de personajes secretos del juego. Pronto os pondremos al tanto de cómo sacarlos.

El Análisis

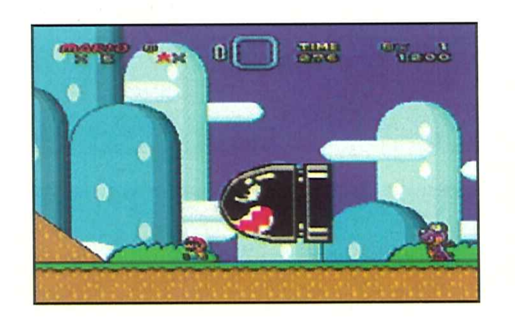
- **Lo mejor de MKT, que reúne a todos los luchadores**, escenarios y golpes que han aparecido a lo largo de la serie.
- **Aquí pensamos que un juego para Nintendo 64** tiene que diferenciarse gráficamente de su versión de 16 bits. En este caso no ocurre... ¿extrema fidelidad al original?
- **El joystick analógico** muestra sus ventajas claramente. Nunca antes los fatalities y demás movimientos finales habían salido de una forma tan sencilla.
- **Los combates de tres contra tres representan la mayor novedad** en cuanto a los modos de juego. El resto ya lo conociamos de los capítulos anteriores.

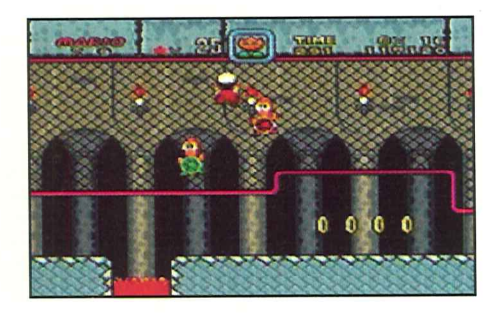
Gráficos	70
Sonido	83
Movimientos	80
Jugabilidad	81
Entretenimiento	75
TOTAL	80



SUPER NINTENDO

NINTENDO
NINTENDO
16 Megas
1-2 jugadores
96 fases
Graba partidas
No hay niveles de dificultad
Plataformas





Llegó el fontanero y se armó el escándalo

SUPER MARIO WORLD



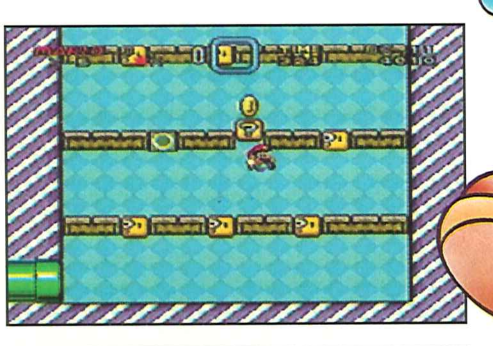




El gran Mario no podía faltar al estreno de la **Super en el año 92**, y acudió a la cita con un cartucho bajo el brazo que iba a demostrar lo que era capaz de hacer ese maquinón de 16 bits.

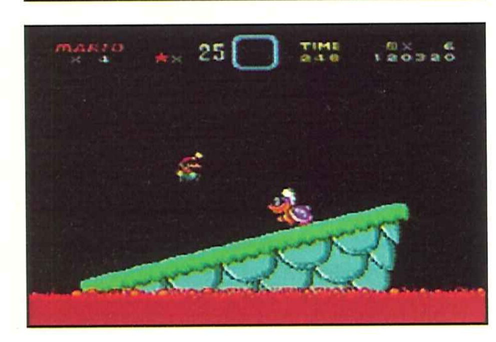
A lo largo de mundos que todavía permanecen en el recuerdo como la Isla de Yoshi, la Llanura del Donut o el Valle de Bowser, fuimos descubriendo las nuevas habilidades de Mario (transformarse en Super Mario, en Fiery Mario e incluso volar), admiramos el **uso del modo 7** en algunos enemigos finales y hasta tuvimos oportunidad de conocer a un simpático dinosaurio verde.

El universo de Mario se volvió inabarcable por la enorme extensión del juego, y dentro de sus 16 megas nos reencontramos con las tortugas Koopa, con las tuberías que conducen a mundos secretos y con las monedas dispersas por cada escenario. Fue una explosión de colorido gráfico, un **torrente de nuevas sensaciones jugables** que llevó a hablar de Super Mario World como el mejor videojuego de la historia. Si entonces no lo disfrutasteis, ahora tenéis una magnífica oportunidad para subsanar aquel error.







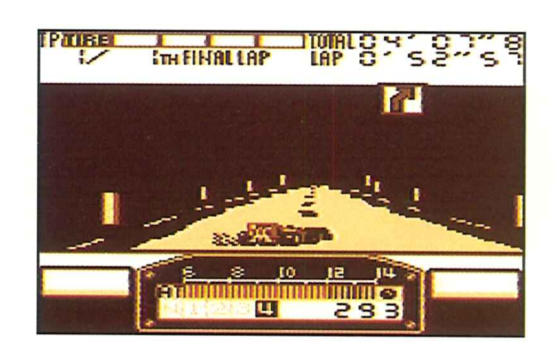


Lanzamiento original	Julio 92
Comentario	- -
Guía de trucos	NA Nº1-6
Precio	5.990 pta

TOTAL **95**

GAME BOY
UBI SOFT
UBI SOFT
2 Megas
1-4 jugadores
16 circuitos
Passwords
No hay niveles de dificultad
Carreras





La vuelta rápida se da en Game Boy

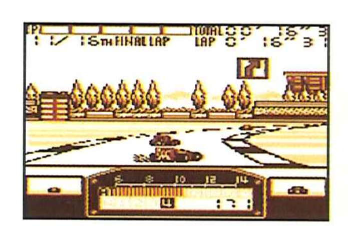
F1 POLE POSITION

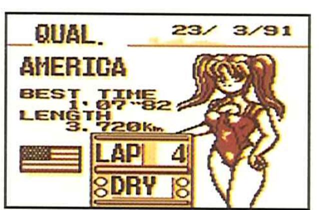
Los amantes de las carreras de Fórmula 1 también tenéis un hueco dentro de la campaña de relanzamientos de Nintendo. Vuestro juego se llama F1 Pole Position, un cartucho que vio la luz en **Junio del 94** y que ahora demuestra seguir en la brecha pese a dar cobijo a los pilotos del mundial de aquel año.

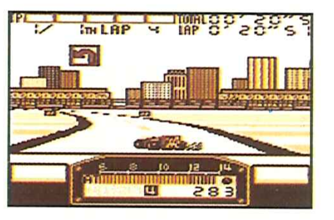
Sus **tres modos de juego** os permiten seguir un campeonato, entrenar en el **circuito** que elijáis (hay **16**) y también conectar cuatro Game Boy para jugar con los amigos.

En los prolegómenos de cada carrera podéis **ajustar las condiciones del bólido** según el trazado y las condiciones climáticas, cambiando desde el tipo de neumáticos hasta el grado de inclinación del alerón trasero. Si optáis por seguir una competición completa tenéis que superar una exigente ronda de entrenamientos, y ya durante las carreras debéis vigilar el paso de las curvas para que vuestros rivales no se os escapen.

Detalles como la entrada en boxes o el cambio en los paisajes de los circuitos destacan en el apartado gráfico, junto al **suave paso del scroll**, que permite una **buena sensación de velocidad**. El control es sencillo, aunque algo duro en los giros, y sólo el sonido da la nota negativa debido a la escasa calidad de los efectos.

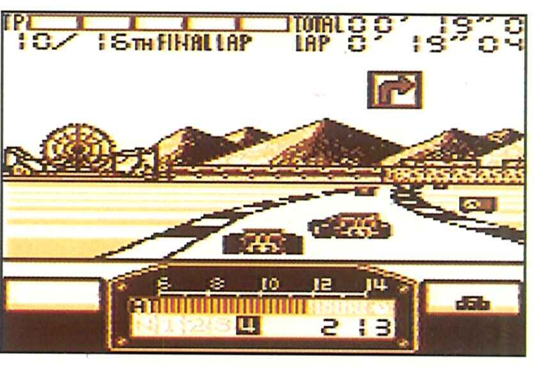






IGUAL QUE MICHAEL SCHUMACHER
¿Os imagináis correr el Mundial de F1 desde vuestra portátil? Con este juego podéis participar en todas las carreras, y poner a punto los detalles de vuestro bólido antes de cada prueba.







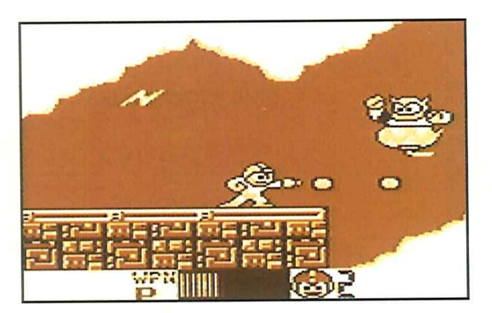
Este juego es una excelente opción para los usuarios de la portátil que vibren con la Fórmula 1.

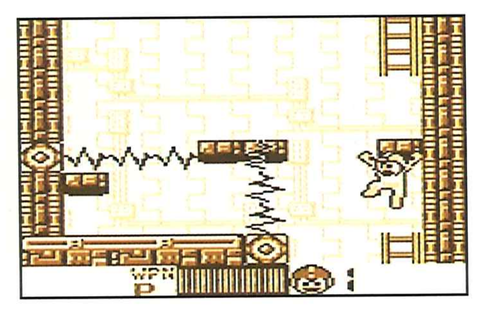


Lanzamiento original	Junio 94
Comentario	- -
Guía de trucos	- -
Precio	2.990 pta

GAME BOY

CAPCOM
CAPCOM
2 Megas
3 vidas
8 fases
Passwords
No hay niveles de dificultad
Acción - Plataformas





El origen de todo

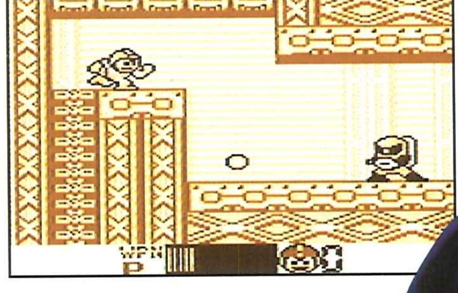
MEGAMAN

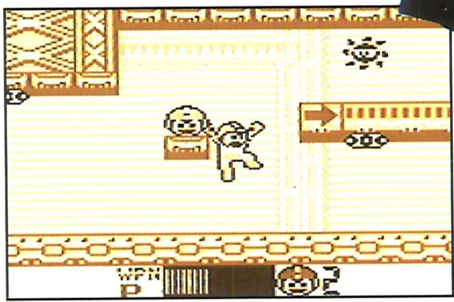
El amigo Megaman es **uno de los héroes más prolíficos y duraderos** que ha pasado por las consolas Nintendo. Fijaros que debutó en la portátil con este juego allá por el año 92 y todavía sigue en activo con la vista puesta, según todos los rumores, en los 64 bits.

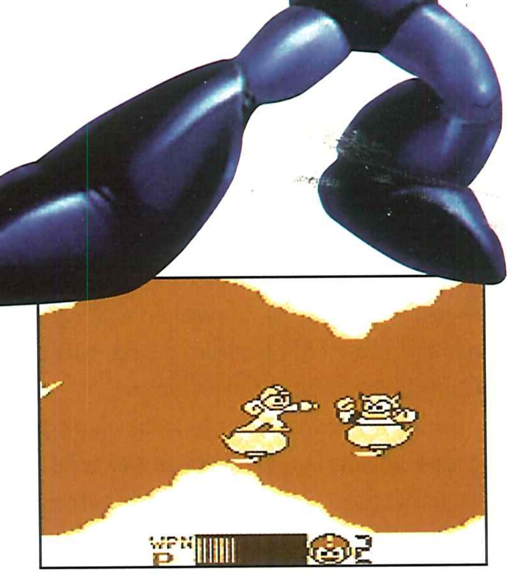
Las aventuras se suceden una tras otra para Megaman, pero la reedición de este cartucho nos sirve para comprobar que el humanoide azul **no es un héroe muy dado a los cambios**. Con él inauguró en la portátil el modelo que tan buenos resultados le ha venido dando en posteriores entregas. La cosa pasa primero por elegir fase (cuatro enemigos primero, otros cuatro después antes de llegar al Dr.Willy) y por hacer frente a un nivel de dificultad muy elevado. Tanto, que os obliga a comenzar desde el principio cada fase y a dejaros un buen montón de vidas por el camino antes de conseguir culminarla. Todo un reto.

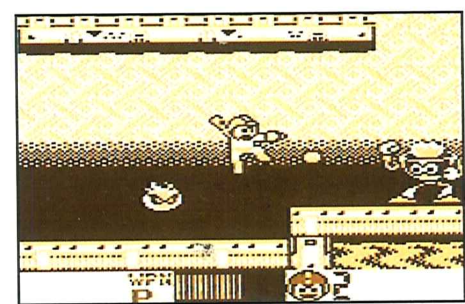
Juego para gente sin nervios

Las armas con las que cuenta este primer Megaman son tan sólo el salto y el disparo, a falta de las mejoras en su armamento y las nuevas habilidades que llegarían más adelante. La acción transcurre entre escenarios plataformeros que alternan el desarrollo vertical y el horizontal, y afortunadamente el **control resulta muy fiable**, porque de lo contrario la tarea sería casi imposible. En cualquier caso, éste es un juego para gente con los nervios de acero y el pulso firme. Gente capaz de apuntarse al primer éxito de Megaman. ■

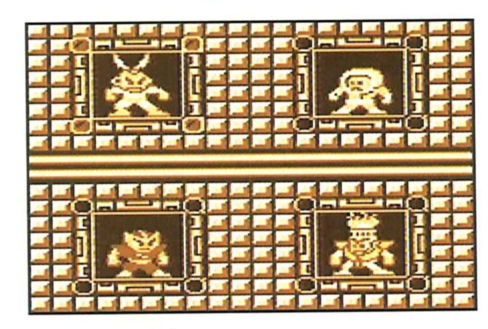








¿El estilo Megaman? Salto, plataformas, enemigos, dificultad emoción, tensión...

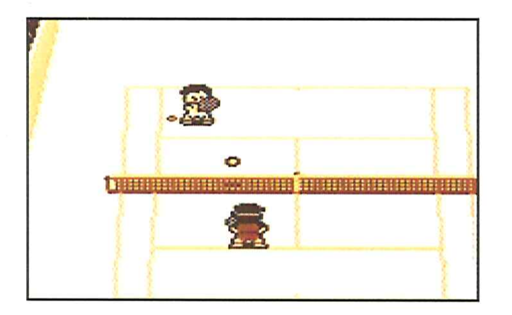


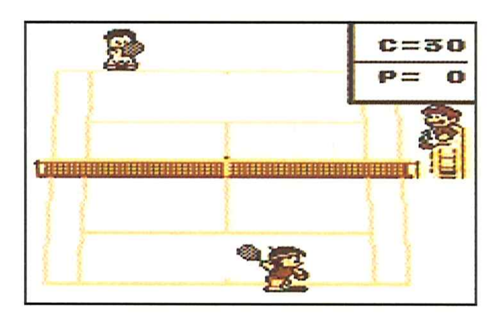
ELIGE ENEMIGO
Al principio podéis elegir en qué fase queréis empezar. Tras estas cuatro primeras, os enfrentaréis a otras cuatro antes de luchar contra el Dr. Willy.

Lanzamiento original	Mayo 92
Comentario	- -
Guía de trucos	NA Nº4
Precio	2.990 pta
TOTAL	87



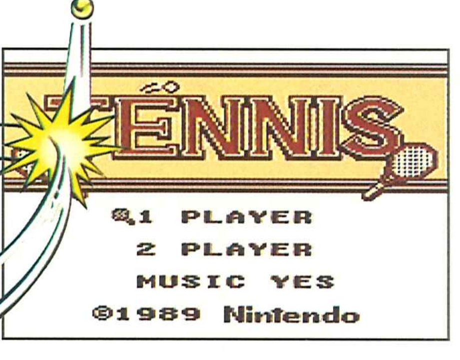
GAME BOY
NINTENDO
NINTENDO
1-2 jugadores
1 ó 3 sets
0 continuaciones
15 niveles
4 niveles de dificultad
Tenis





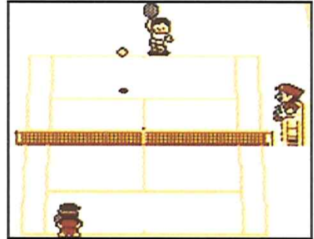
Una red, dos raquetas, ¡y Mario de árbitro!

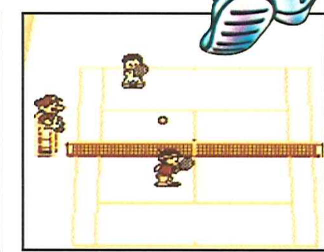


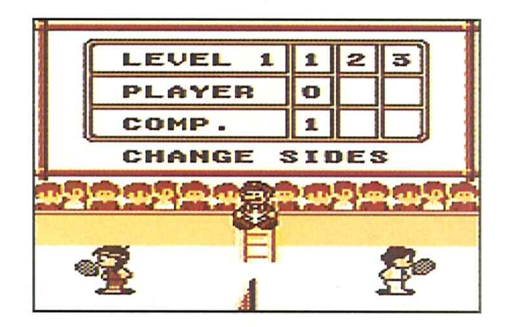


El juego os permite echar partidos contra un amigo siempre que utilicéis el Game Link.









Aunque os ordenen cambiar de campo, vosotros siempre ocupáis la parte inferior de la pantalla.

En la nómina de los primerisimos titulos de Game Boy se encontraba este simpático programa de tenis que ahora Nintendo se ha propuesto rescatar para uso y disfrute de todos los que quieran seguir los pasos de Carlos Moyá en la ATP.

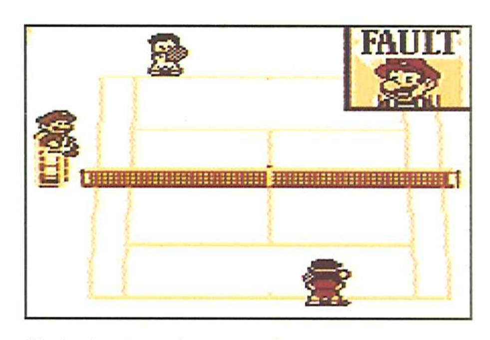
La verdad es que el cartucho tiene el **sabor rancio de los juegos antiguos**, algo que podéis apreciar claramente en la **falta de opciones** (cinco niveles de dificultad y partidos de uno o tres sets), o en la clamorosa ausencia de un modo de juego que permita disputar un torneo por eliminatorias. Sin embargo, su **altísima jugabilidad**, y la total adicción de los partidos de dos jugadores hacen que le perdonemos pecados que no pasarian el corte si habláramos de un juego más actual.

Simple, pero muy jugable

Y es que lo importante de Tennis es su capacidad para hacer pasar ratos divertidisimos

Pese a no tener un modo torneo, este cartucho destaca por su altísima jugabilidad y una sencilla mecánica.

con una **mecánica de lo más simple**. Sólo se pueden jugar partidos aislados, el control es sencillísimo (se usan tanto los botones como el pad direccional para determinar la profundidad de los golpes) y cada nivel de dificultad proporciona una velocidad diferente. Otro punto a favor de la jugabilidad es la rapidez con la que el scroll acompaña la bola de un campo a otro, y el hecho de que el jugador siempre ocupe la posición inferior de la pantalla también facilita enormemente las cosas. Gráficamente, sobresale la **nitidez de los sprites** pese a su reducido tamaño, y la presencia de Mario sentado en la silla del árbitro termina de hacer que nos entren unas ganas locas de jugar otro set más. ■



Mario abandona durante un tiempo sus aventuras plataformeras para ejercer labores de juez de línea.

Lanzamiento original	Enero 90
Comentario	- -
Guía de trucos	- -
Precio	2.990 pta

Llega Blast Corps y se va la lista de NES

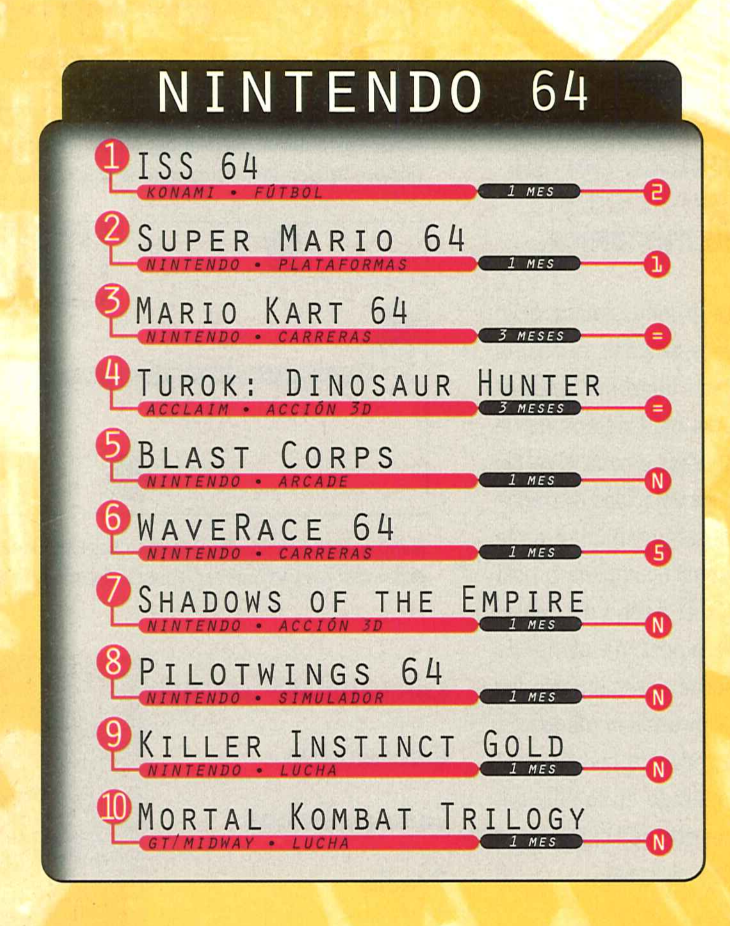
Lo nuevo tiene que dejar paso a lo viejo. La lista de Nintendo 64 crece y se nos va la de NES, que nos ha acompañado durante casi 5 años. Son cosas inevitables. Hace muchos meses, demasiados, que no se produce ningún lanzamiento para los 8 bits, mientras que cada vez con más fuerza los títulos de 64 están irrumpiendo en el mercado. El último, uno que va de sorpresa y que está entusiasmando al personal allá por donde pasa. Este Blast Corps tiene madera de ganador.



Blast Corps Nintendo 64

Super Nintendo

1	Terranigma Nintendo/Enix • RPG	5 meses	=
2	Donkey Kong Country 3 Nintendo • Plataformas	5 meses	=
3	Lost Vikings 2 Interplay • Acción/Estrategia	1 mes	4
4	Tintín y El Templo del Sol Infogrames • Avent./Plataf.	1 mes	5
5	Super Star Wars Lucas Arts • Avent./Plataf.	1 mes	6
6	Street Fighter Alpha 2 Capcom • Lucha	1 mes	3
7	Lucky Luke Infogrames • Plataformas	1 mes	N
8	Super Mario World 2 Nintendo • Plataformas	3 meses	=
9	Tetris Attack Nintendo • Puzzle	1 mes	7
10	Kirby's Fun Pak Nintendo • Plataformas	1 mes	9



Nintendo 64

1	ISS 64 Konami • Fútbol	1 mes	2
2	Super Mario 64 Nintendo • Plataformas	1 mes	1
3	Mario Kart 64 Nintendo • Carreras	3 meses	=
4	Turok: Dinosaur Hunter Acclaim • Acción 3D	3 meses	=
5	Blast Corps Nintendo • Arcade	1 mes	N
6	WaveRace 64 Nintendo • Carreras	1 mes	5
7	Shadows of the Empire Nintendo • Acción 3D	1 mes	N
8	Pilotwings 64 Nintendo • Simulador	1 mes	N
9	Killer Instinct Gold Nintendo • Lucha	1 mes	N
10	Mortal Kombat Trilogy GT/Midway • Lucha	1 mes	N

Game Boy

1	Lucky Luke Infogrames • Plataformas	1 mes	2
2	Donkey Kong Land 2 Nintendo • Plataformas	1 mes	1
3	Tintín y el templo del sol Infogrames • Plataf./Avent.	2 meses	=
4	Tetris Attack Nintendo • Puzzle	2 meses	=
5	Star Wars Lucas Arts • Plataf./Avent.	2 meses	=

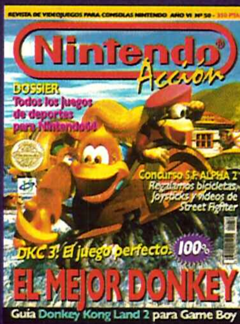
TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 48. Guías: Tintin en el Tibet (GB) • Mohawk • Los Pitufos 2



NA 49. Guías: Los Pitufos 2• Prehistorik Man (GB) • Tintin en el Tibet (GB)



NA 50. Guías: DKL 2 • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 51. Guías: DKC 3 • Prince of Persia 2 • DKL 2 (GB) • Breath of Fire II • Urban Strike (GB)



NA 52. Guías: Coleccionable Super Mario 64 • DKC 3 • Breath of Fire II • DKL 2 (GB) • Prince of Persia 2



NA 53. Guías: Super Mario 64 • DKC 3 • Tintin: El Templo del Sol • DKL 2 • P. Persia 2 • Pilotwings 64



NA 54. Guías: Super Mario 64 • Turok: Dinosaur Hunter • DKC 3 • Terranigma • Tintin: El Templo del Sol



NA 55. Guías: Killer Instinct Gold • Shadows of the Empire • DKC 3 • Turok: Dinosur Hunter • Terranigma



NA 56. Guías: Super Mario Kart • Spirou • Turok: Dinosaur Hunter • Terranigma



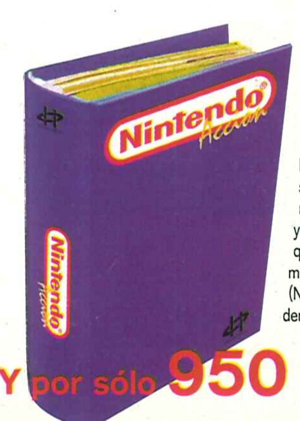
NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19** ó **(91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envia el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pidenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo 950 pts.

Nintendo®

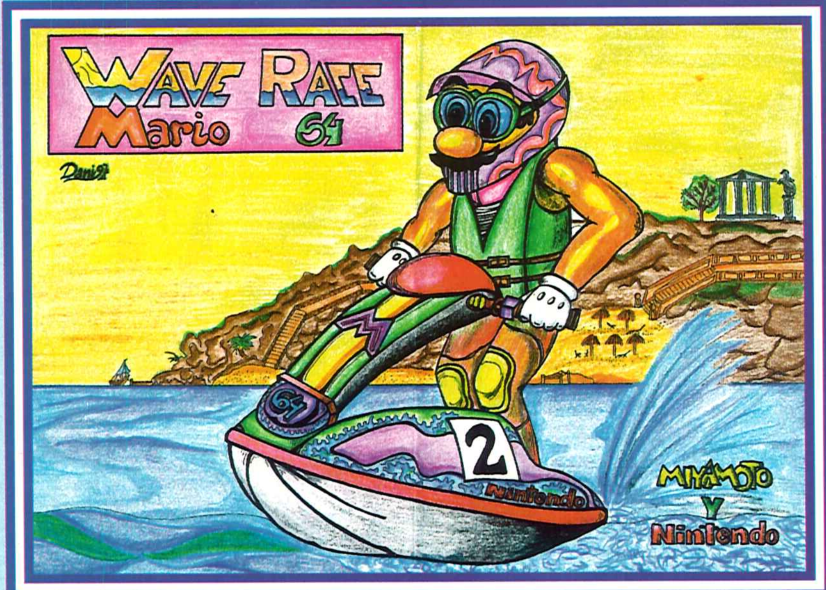
ZONA ZERO

El mejor es...



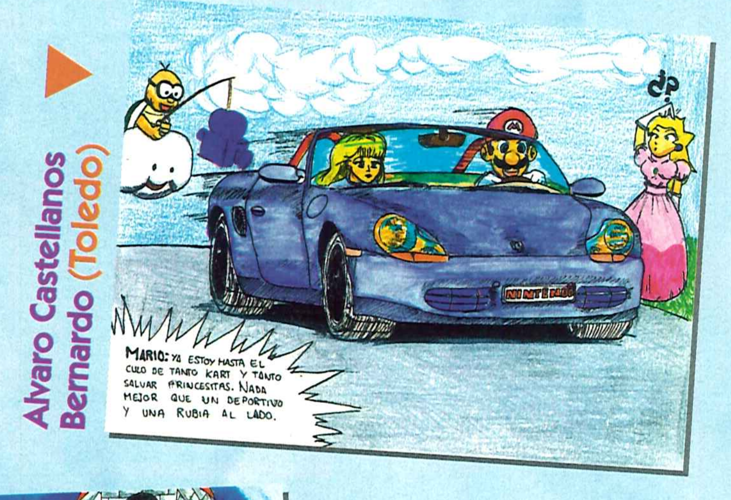
Daniel Delgado Carrasco (Huelva)

Parece que a Mario le ha dado por las olas. Claro, con este calor.. Y encima si tienes las motos de Wave Race a su disposición, pues mejor. Y dónde dices que se ha ido, ¿a Grecia? O sea que le has pillado in-fraganti, como los del Diez Minutos.





Oscar Ventura (Madrid)



Alvaro Castellanos Bernardo (Toledo)



José Manuel Solís Garrote (Barcelona)





Sergio Talavera Delgado (Barcelona)

José Pérez Valencia (Sevilla)





Manuel Martín Esteve (Barcelona)

Ese objeto de deseo

Si queréis llevaros a casa una bolsa así de chula, ya sabéis lo que tenéis que hacer: DIBUJAR. ¿Que no sois Picassos? Toma, ni nosotros Góngoras. Hemos dicho dibujar. A Mario, a Yoshi, a Donkey o a quien os dé la gana. Con que nos resulte gracioso es suficiente. Os lo publicaremos, os haremos famosos y encima os regalaremos la súper bolsa. ¡Ah! Y enviad los dibujos a:

HOBBY PRESS,S.A. **"NINTENDO ACCIÓN"**
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis **ZONA ZERO**.

A veces llegan Cartas ...

Vacilonas

Hola soy el hermano del "power ranger" blanco mi padre es el rojo y el amarillo mi madre ademas mi tio es Goku y mi tia Chichi si no me dais la cartena de la super nintendo ya os podeis imaginar el final. Y ademas si eso es poco llamo a mi primo el de coca-cola y a mi tio segundo Vegeta "fale o no fale".

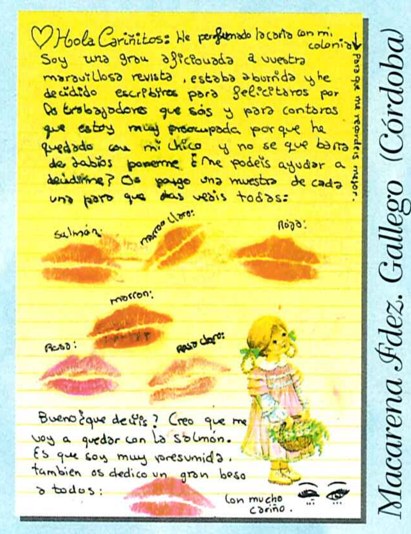
Oscar Miragalla Muñoz (Ciudad Real)

De récord

¡¡Hola "amigos" de Nintendo Acción!! Soy un fan de vuestra revista que lleva: 4 AÑOS, 7 MESES, 3 SEMANAS, 5 DIAS, 3 HORAS, 42 MINUTOS, 3 SEGUNDOS y 2 DÉCIMAS, intentando que me publiqueis un dibujo. A ver si ahora lo consigo y

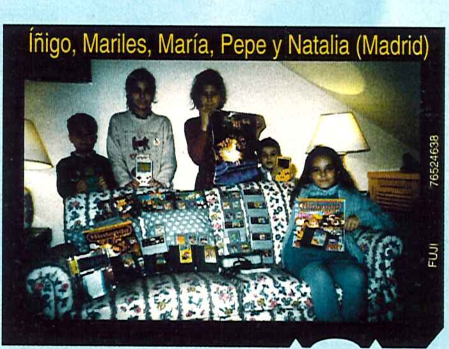
Borja Moreno Mateo (Madrid)

Cariñosas

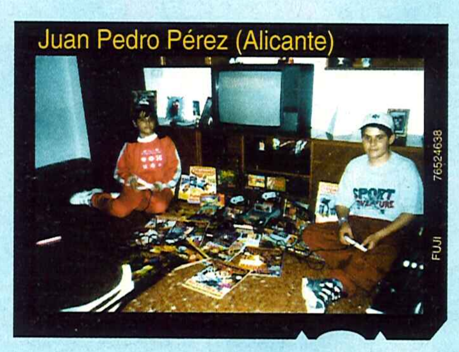

♡ Hola Cariñitos: He perfumado la carta con mi colonia ↓
Soy una gran aficionada a vuestra maravillosa revista, estaba aburrida y he decidido escribiros para felicitaros por lo trabajadores que sois y para contaros que estoy muy preocupada porque he quedado con mi chico y no se que barra de labios ponerme ¿Me podeis ayudar a decidirme? Os pongo una muestra de cada una para que las veis todas:
salmón: marron claro: rojo:
marron:
rosa: rosa claro:
Bueno ¿que decis? Creo que me voy a quedar con la salmón. Es que soy muy presumida. tambien os dedico un gran beso a todos:
Con mucho cariño.
Para que me recordeis mejor.

Macarena Fdez. Gallego (Córdoba)

Vuestras mejores fotos


Íñigo, Mariles, María, Pepe y Natalia (Madrid)


Cosme y Javier García (Murcia)


Juan Pedro Pérez (Alicante)



Una calculadora para cada uno

Os cambiamos una calculadora "hiperguay" por una **foto vuestra**, simpática y divertida, en la que aparezcáis posando junto a la Nintendo y unas cuantas revistas de esas que hacemos aquí. **Garantizado.** Así que ánimo y ¿a qué esperas para ponerle carrete a la cámara?

Seguid enviando vuestras fotos y cartas a:
HOBBY PRESS, S.A. "NINTENDO ACCIÓN"
C/ Ciruelos nº 4. 28700 S.S. de los Reyes. MADRID.
En una esquina ponéis: **ZONA ZERO. LA FOTO**

Está llegando... Está llegando... Está llegando...

¡Nintendojo!

Enteraos. Que ya estamos preparando la sección que esperabais. Una página abierta en la que podréis poneros **en contacto para vender, comprar, intercambiar** consolas, juegos, periféricos. O montar clubs. Enviadnos un anuncio, escrito de forma breve y concisa, a la dirección de la revista, poniendo bien clarito en el sobre que va para **NINTENDOJO**. Pronto, tendréis vuestra página exclusiva.

¡SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS!

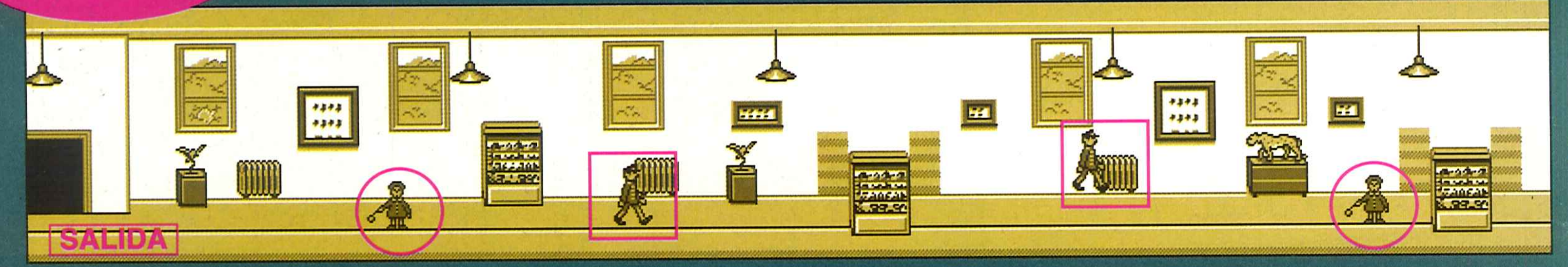
Tintín El Templo del Sol

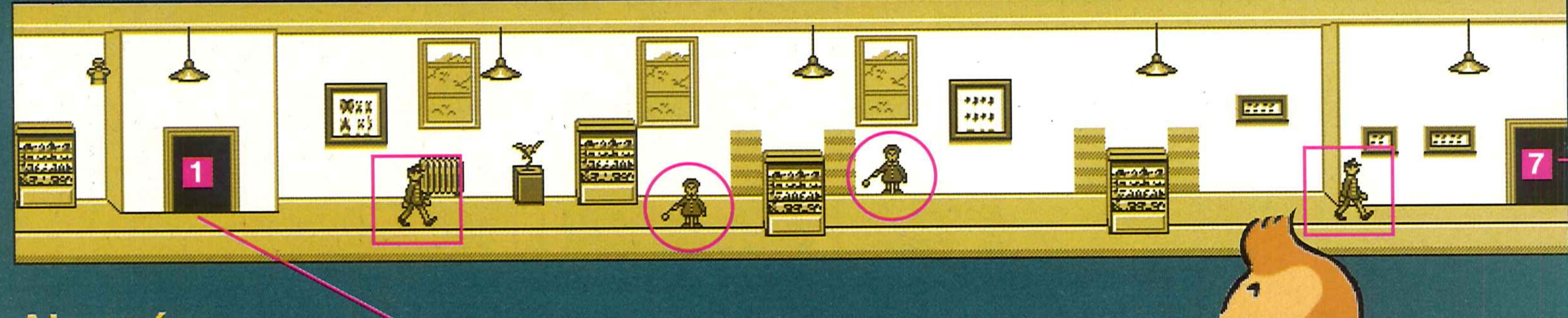
Primeros mapas y consejos

Hace nada que lo hemos comentado, por cierto con buenísima nota, y ya te ofrecemos los mapas y consejos para acabar con esta última aventura de Tintín. Luego no digas que no somos rápidos.

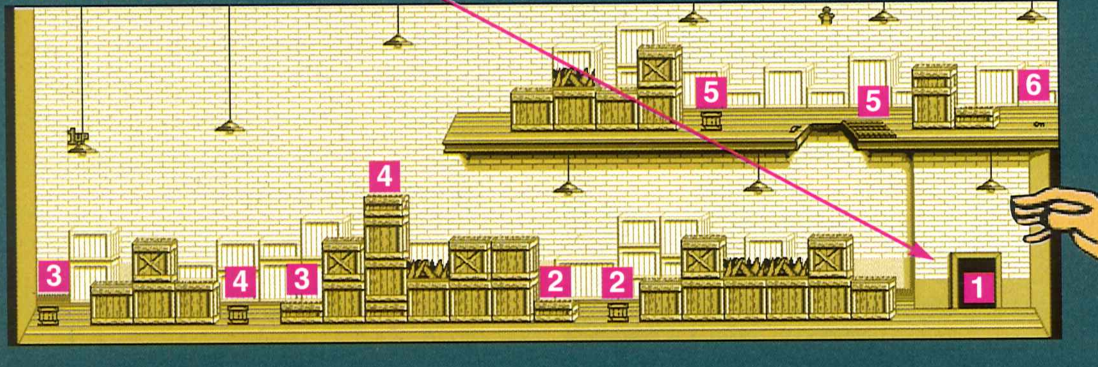


El museo



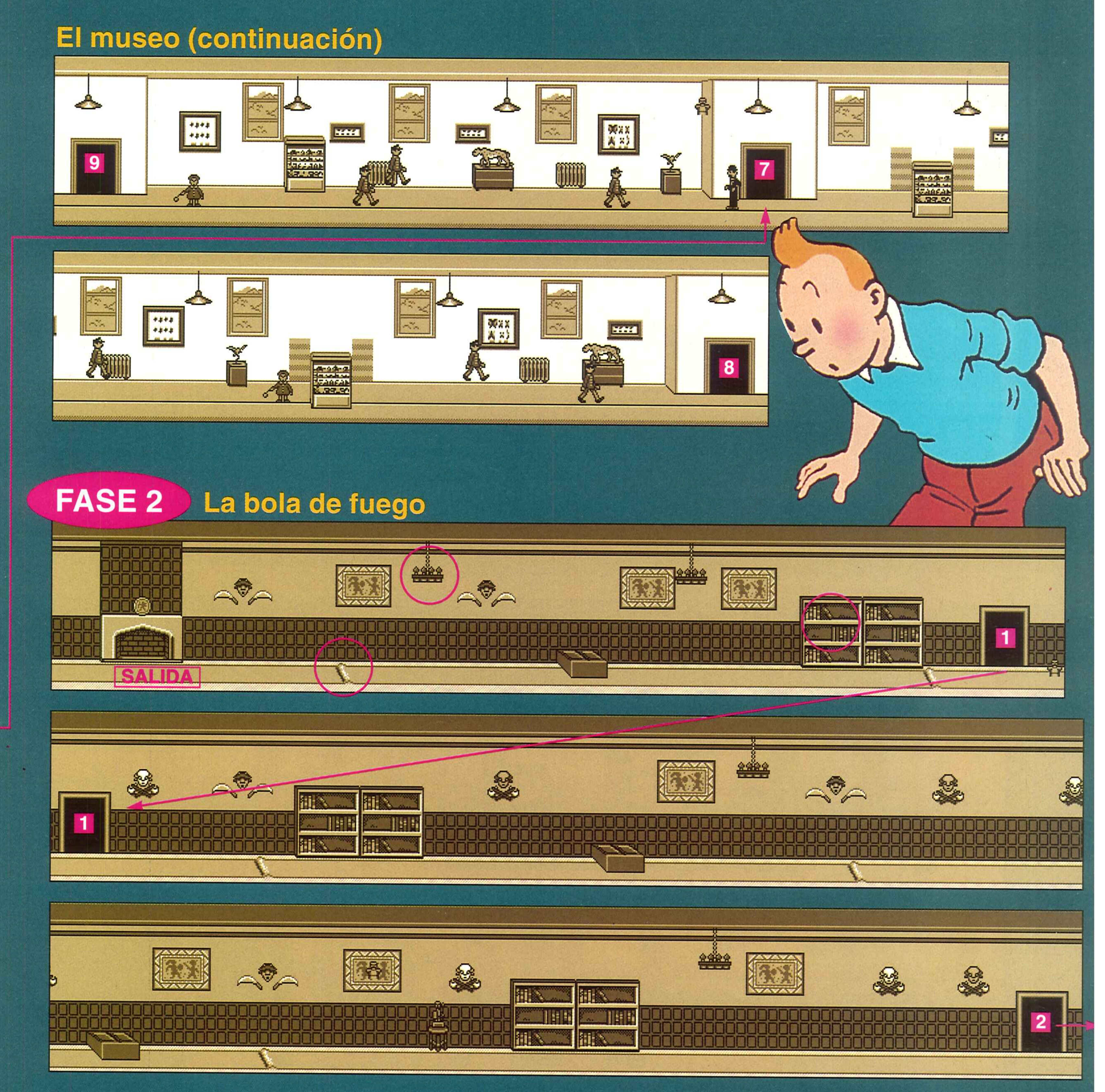


Almacén



Los enemigos de esta primera fase son de dos tipos: **fijos** (rodeados por un circulo) y **móviles** (recuadrados). Ambos **son fáciles de evitar** porque siempre realizan los mismos movimientos en intervalos de tiempo iguales.

En cuanto a los pasos a seguir, son éstos: Primero avanza desde la salida al punto marcado con un 1 y llegarás hasta el almacén. Allí, coge la caja marcada con el 2 y depositala en el otro punto 2. Haz lo mismo con las cajas 3 y 4 y llegarás al segundo piso. Luego, coloca la caja 5 en su punto correspondiente y trepa por la montaña de fardos hasta llegar al punto 6 que es una **llave**. Vuelve a la puerta 1, sal al museo y esta vez avanza a la derecha para acceder a la puerta 7. Saldrás a una nueva zona. Ahora ve hacia a la puerta 8 y verás que el profesor Midget duerme. Sal y ve a la puerta 9 donde Tornasol te presentará al profesor Tarragon.



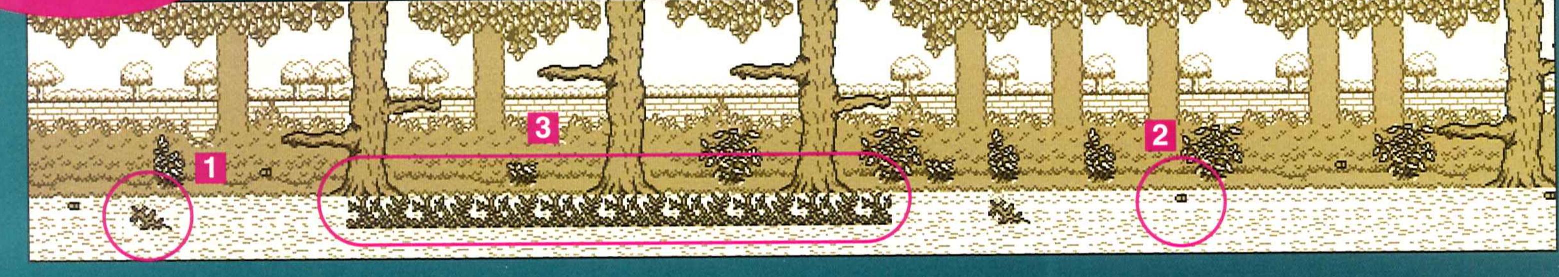
Los peligros de esta fase están marcados con un círculo. Los hemos señalado una sola vez, aunque luego se repetirán durante el recorrido, o sea que te bastará con mirar el mapa para ver dónde se encuentran.

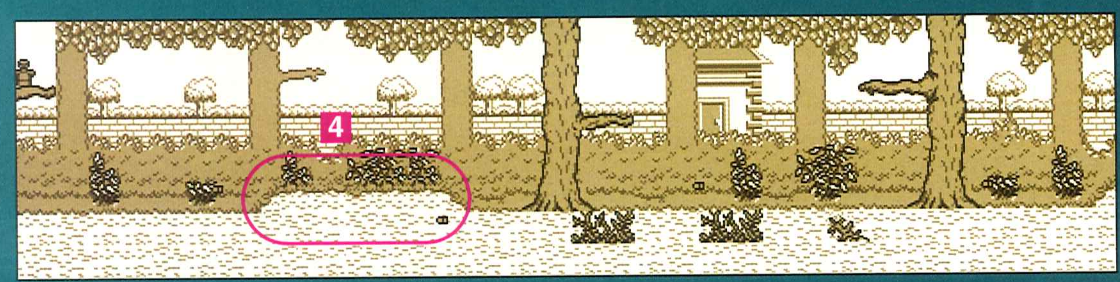
Los obstáculos a los que te enfrentas son las **arrugas de la alfombra**, que debes saltar, **las lámparas y los libros de las estanterías**, y por supuesto **la bola de fuego**. El mejor consejo para superar esta fase es ir **despacio prestando atención a las dificultades**. De esta forma evitarás que te caigan encima las lámparas o podrás **agacharte**, requisito imprescindible, **cuando se acerque la bola de fuego**.

Los movimientos que tienes que realizar son: Ve desde la **salida** a la puerta **1**, que a su vez te conducirá hasta el punto marcado con el mismo número. De allí dirígete a la puerta **2** y saldrás a la zona correspondiente. Ahora tienes dos posibilidades: ir al punto **3** y recoger la **vida extra** o encaminarte directamente a la puerta **4**, con lo que evitarías unos cuantos enemigos. Eso lo decides tú, pero de cualquier manera tu objetivo es siempre llegar hasta la vitrina **5** y esperar a que la bola de fuego la haga pedazos. Esto ocurre un pelín después de que te plantes frente al escaparate, así que paciencia.

La bola de fuego (continuación)

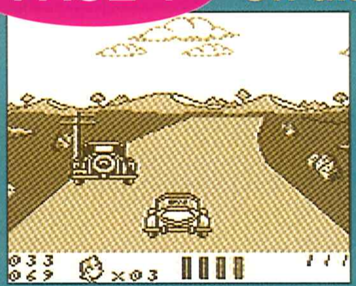
FASE 3 Un paseo por el bosque

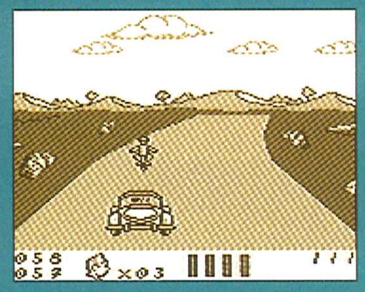




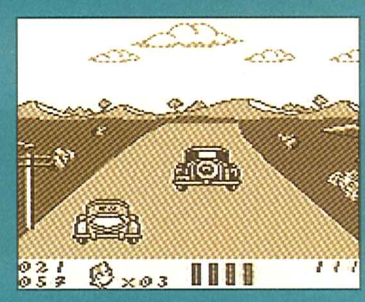
Esta tercera fase no debe suponer muchos problemas. Los puntos más importantes están señalados en este trozo de mapa que hemos extraído de una **tira de casi 1,70 m.**, y responden a las siguientes dificultades: 1. Estos **pequeños matorrales** se superan con el salto normal. 2. Hay alguien empeñado en que no avances más, de ahí que aparezcan un **montón de balas** que debes esquivar: agáchate para las que van altas y salta para las que vuelan algo más bajas. 3. Las zonas más complicadas son estos **arbustos espinosos**. La manera de superarlos es **subiendo a las ramas de los árboles** y saltando de una a otra. Para subir a los árboles, **colócate frente a la rama y pulsa arriba** 4. En esta fase encontrarás algo parecido a unas **áreas de descanso**. Allí no serás alcanzado por ningún enemigo/bala y podrás tomarte unos segunditos de respiro. Puedes utilizar también estas zonas para evitar alguna bala con aviesas intenciones.

FASE 4 Un día en las carreras



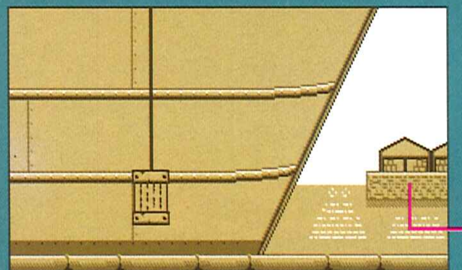






Tintín y el Capitán Haddock se dirigen apresuradamente a los muelles al volante de un vehículo. La noche y la carretera no son los mejores aliados, pero no se puede perder ni un momento, por lo que hay que pisar el acelerador a fondo. **Intenta esquivar** los vehículos que te salen al paso y no pierdas de vista la **parte inferior izquierda de tu marcador** porque ahí aparecen **los kilómetros que te quedan por recorrer** así como **el tiempo que resta para lograrlo**. Un consejo: tampoco es conveniente ir a lo loco, así tan sólo conseguirás golpearte con los otros vehículos y perderás energía y tiempo, hasta que tu coche vuelva a coger velocidad. Sé prudente y utiliza el freno cuando haga falta. Hay tiempo.

FASE 5 Los muelles del puerto



Lo primero, abrirte los ojos ante los peligros de esta fase. Tenemos **señores que tiran cajas (1)** y que debes saltar para que no te alcancen; **abismos (2)** que solucionamos con la maniobra carrera-salto; cajas con afilados salientes **(3)**; y zonas de **brasas de carbón (6)**. De nuevo no hemos marcado todos los peligros, pero si una muestra representativa para que te hagas a la idea de lo que te espera. Para superar esta fase tienes que hacer lo siguiente: coge la caja **4** y depositala en el punto que lleva ese ►

Los muelles del puerto (continuación)

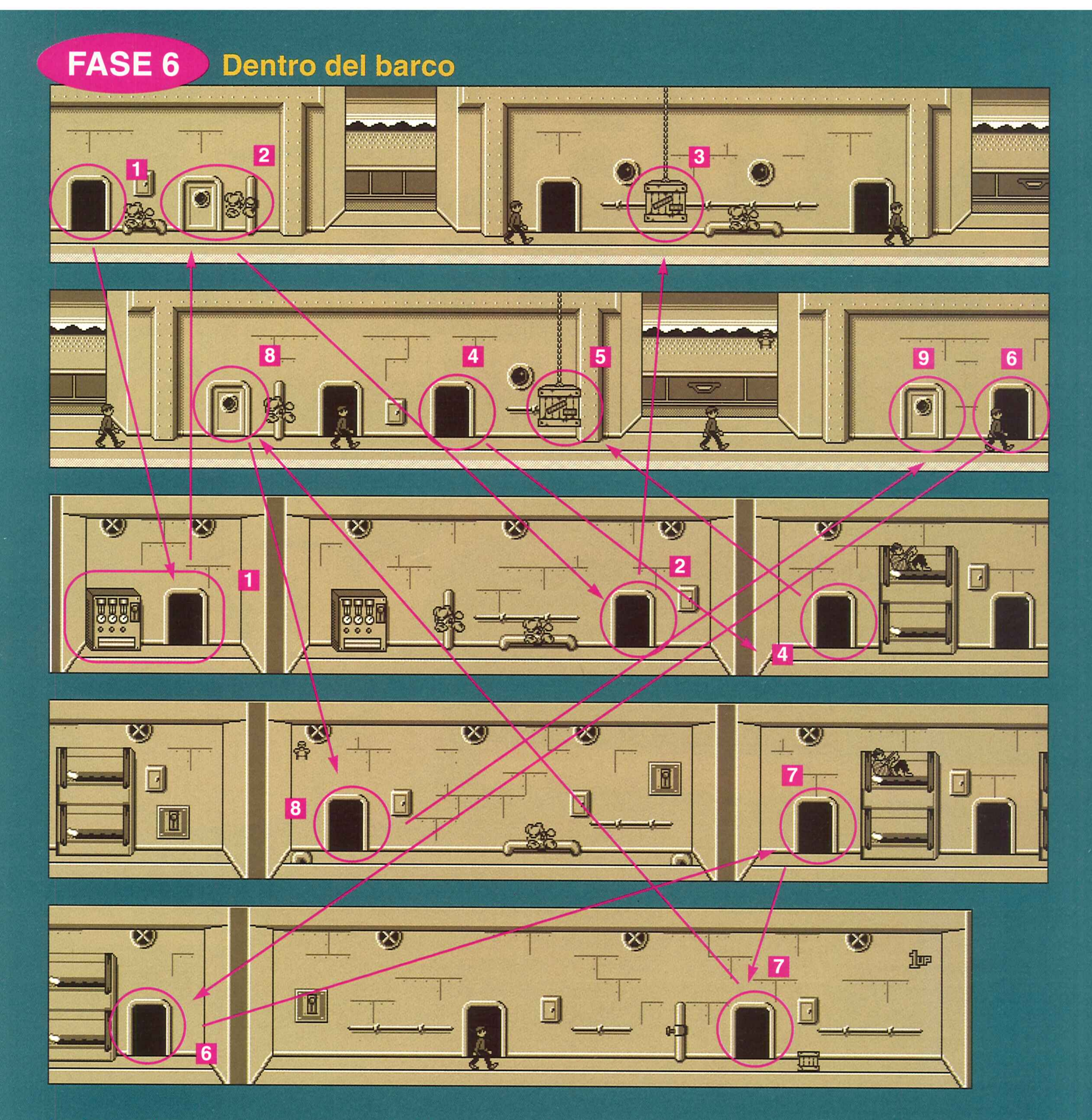
mismo número. Como resultado de esta acción podrás encaramarte a la plataforma superior (también colocándote de frente y pulsando arriba) donde tendrás que empujar la caja número 5 (no aparece en el mapa, pero está en el juego). Una vez caiga al suelo, continúa empujándola hasta hacerla llegar al punto que indica la flecha y que lleva el número 5. Súbete en ella y ya está, sorteado el primer obstáculo.

Después, avanza todo hacia a la derecha, evitando peligrosas fosas y tipos que tiran cajas, hasta **hablar con el señor del punto** 7, quien te pedirá una **herramientas** para arreglar la grúa. Vuelve sobre tus pasos sólo que esta vez por arriba en lugar de por abajo. Llegarás a una especie de **trampolines que suben y bajan** (8) y que te permitirán seguir recorriendo la parte superior de los vagones hasta dar con el **mecánico** (9) que, tras una breve charla, accederá gustoso a prestarte sus utensilios de trabajo. Vuelve al punto 7 y entrégaselos al de la grúa.

Así llegarás a una nueva zona de los muelles (10) que repite el desarrollo anterior sólo que ahora el **scroll avanza rapidísimo** y hay que andar a toda pastilla. Esto hace casi imposible coger la **vida extra** que hay en el punto 11.



FASE 6 Dentro del barco



Los **únicos peligros** que encontrarás en esta fase son los **marineros** que deambulan por la cubierta del barco o están aparentemente dormidos en sus catres. Para esquivarlos bastará con que te metas por las puertas que no están numeradas y que sirven de perfecto escondite por que no conducen a ningún sitio.

Lo más complicado de este nivel es sin duda su desarrollo, de ahí que tengas que fijarte con atención en la maraña de flechas y números que hemos dibujado en el mapa.

Lo primero que hay que hacer es dirigirse desde la salida hasta la puerta 1 que te introducirá en la habitación marcada con el mismo número. Allí sólo tienes que **activar la palanca** para que se abra la puerta número 2.

Regresa a la cubierta del barco y métete por la puerta que acabas de abrir (la 2). Allí tendrás que volver a **activar otra palanca para que se eleve la caja que hay junto al número 3**. Es entonces cuando tienes que darte el paseo hasta el final del barco para dar con la puerta 4. En esta nueva sala te tocará repetir la operación: presionar palanca para que se abra la caja 5.

Esto te dejará el paso libre para avanzar hasta la puerta 6. Entra en la habitación y cuélate en la número 7. Irás a parar a otra estancia donde verás una caja justo a tu derecha. Recógela y depositala bajo la palanca. Súbete encima y activa el interruptor que abre la puerta 8.

Vuelve a la cubierta y ve, claro, a la puerta 8. En esa sala te espera una nueva caja sobre la que encaramarte para activar la palanca correspondiente. Abrirás la puerta 9 y, aleluya, habrá finalizado este complicado nivel de palancas, puertas y marineros chillones.

Super Nintendo

KIRBY'S FUN PAK

Guía de supervivencia básica

Seguro que ya te has echado unas partidas con Kirby y te lo has pasado fenomenal, ¿verdad? Pues prepárate porque todavía te lo puedes pasar mejor. Sigue al pie de la letra estos consejos, y además de disfrutar a lo mejor te terminas el juego.

Come y corre si quieres ser el mejor

Pistas para ganar la carrera contra Dedede

La carrera del Gourmet es el primer juego que debe superar Kirby, y su rival es nada menos que el Rey Dedede. Se compone de tres carreras y gana el que consiga mejor promedio entre la posición de llegada y la cantidad de alimentos ingeridos.





CARRERA 1

Para **coger velocidad**, pulsa dos veces el botón de la dirección hacia la que empieces a correr. Es la primera y mejor pista para vencer a Dedede.



En esta primera carrera abundan los **charcos de agua**, y eso es un fastidio **porque** nos frenarán. Para superarlos, basta con que hinches los mofletes de Kirby, o sea, que **planees**.

CARRERA 2

El pobrecillo Rey Dedede aún **no ha aprendido a utilizar las escaleras**, lo que puede suponer un buen punto a tu favor. Siempre que veas una, abalánzate a por ella y te comerás unos cuantos manjares sin que nadie te moleste. Sigue estos pasos y la cosa está hecha.







CARRERA 3

Esta carrera parece diseñada para Dedede, asi que mal te veo, Kirby.

Es un circuito en el que volar es una virtud y las pequeñas alas del "gordo" no van tan rápidas como a él le gustaría.







Nuestro hombre sólo tiene una posibilidad de victoria: **transformarse en jet al principio del nivel y pisar el acelerador a fondo**. Si consigue ponerse en cabeza, se comerá los manjares y encima le sacará una ventaja al rey que podrá aprovechar en los malos momentos.

Las habilidades de Kirby

Kirby puede comerse a los enemigos y copiar sus habilidades. Entonces se convierte en todo esto...



WING: El más indicado para localizar pasadizos secretos o lugares inaccesibles. **Nos permite volar** y eso significa campar a nuestras anchas por cualquier zona de la pantalla. Además, las **plumas arrojadizas** funcionan muy bien contra los enemigos, pero ten en cuenta que su alcance es bastante limitado.



JET: Imprime velocidad a las acciones de Kirby. Es especialmente recomendable cuando estés en lugares abiertos, sin muchos obstáculos para que puedas lucir la habilidad. Funciona bien para **alcanzar plataformas alejadas**, pero no te lo recomendamos cuando tengas que enfrentarte a los enemigos.



PARASOL: Es un arma más bien defensiva, aunque también puede derrotar enemigos (ojo, no es muy potente). Sirve para **proteger a Kirby de los ataques aéreos** o de las zonas con obstáculos en el techo.

FIRE: Ingentes **bocanadas de fuego** salen de las fauces de Kirby y convierten a sus enemigos en carne lista para comer a la parrilla.

HAMMER: Para derrotar a los enemigos contundentemente y abrir nuevos caminos golpeando las estacas de madera. Es un arma perfecta para batallar contra los enemigos finales, entre otras cosas por su **poder destructivo**. Es la única que **funciona también debajo del agua.**



ICE: Gracias a él podrás transformar a tus enemigos en **cubitos de hielo**. Si quieres obtener esta habilidad no tienes más que **zamparte un jugoso muñeco de nieve**, que además, apetece con este calor.

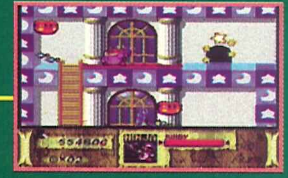


SWORD: Ahora somos un **brillante espadachín**, implacable en el enfrentamiento directo. ¡Menuda onda demoledora podemos realizar!

MIRROR: Pulsa un botón y los ataques enemigos **rebotarán en ti**. Si lo utilizas mientras corres, crearás una **imagen falsa** de Kirby.



YO-YO: Kirby **lanza un yo-yo** que elimina a los enemigos que se cruzan en su camino. Distancia media, eficacia normal.



NINJA: Te convierte en un **maestro de las artes marciales**. Puedes atacar cuerpo a cuerpo, que es lo más efectivo, o a distancia, lanzando pequeños y débiles cuchillos.



BEAM: Uno de los **más poderosos**. Kirby dispara **pequeños proyectiles** con los que se carga a cualquier enemigo a larga distancia.



PLASMA: O el **hombre eléctrico**. Provoca una **descarga** que deja fritos a los enemigos. Es buena, útil y no contamina. ¿Qué mas se puede pedir?



STONE: Kirby se **transforma en piedra** y así nadie le puede tocar. Puede ser arma ofensiva si saltamos y nos transformamos en el aire.



FIGHTER: El Van Damme de las consolas. Una auténtica **furia que golpea y dispara** sin compasión, que funde los circuitos, un Kirby que no hace prisioneros. Y es que como dice el dicho: "Al enemigo, ni agua".



SUPLEX: A los efectos somos Mike Thyson. Vamos, que **nuestros golpes son tremendamente poderosos**. Este ataque debe realizarse cuerpo a cuerpo, y esto siempre es más peligroso, aunque también efectivo. ¿Has practicado ya en el ring?



BOMB: El **arma más devastadora**. Es capaz de acabar con varios enemigos a la vez. Pero ten cuidado y aléjate de ella hasta que explote.



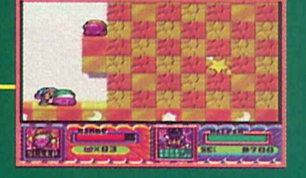
COPY: **Sólo se presenta en** el escenario llamado **Arena**, en la "gran pelea". Copia las habilidades de cualquier enemigo sin necesidad de ingerirlos. De lo mejor y más escaso.



CUTTER: Similar a un **boomerang**. Funciona a media distancia y está indicado para **destrozar las barreras** que bloquean algunos puntos, y también para derrotar a los enemigos.



WHEEL: Nos **transformamos en ruedas**, lo que significa que vamos rapidísimos y que nos cargamos a todo el mundo. Sólo las afiladas estacas serán capaces de pararnos.



SLEEP: Manda a **Kirby a dormir** y durante esos instantes no será dañado. Aunque él tampoco podrá moverse... Resulta especialmente útil cuando tu "socio" se encarga del trabajo sucio.

Estrategias para acabar con los jefes de fase

JUEGO 2 Spring Breeze



STAGE 1

Qué verde era mi valle

El primer enemigo de importancia del juego es este **árbol de gran magnitud**. Si echas mano de un socio ayudante, acabarás con él en no más de cinco segundos, y si estás transformado en algo pero no tienes ayudante, tardarás aproximadamente cinco segundos más. Vamos, que es muy fácil. Basta con **disparar o atacar** y **ya está**. En el caso de que hayas llegado alli siendo Kirby, lo que tienes que hacer es **coger las manzanas** que caen con la boca y **lanzarlas contra el árbol**.

STAGE 2

Lolo y Lala

Reconocerás a estos dos enemigos por su paso por la NES. Claro que alli eran



entrañables y en esta ocasión sirven a las fuerzas del mal. Para cargártelos debes ir a un **extremo de la pantalla y disparar** hasta que el personajillo desaparezca. Entonces vete al escalón en el que se esté seguro y quédate hasta que pase el bloque verde. Lo mejor es **derrotar a uno de los enemigos y luego centrarte en el otro**. Si has llegado hasta aqui sin transformaciones, **aspira los bloques verdes** y lanzáselos a la feliz pareja. Ahora que si puedes no recurras a esto porque la operación es bastante arriesgada.

STAGE 3

Qué nublado está el día

En esta ocasión el **enemigo es doble**. En ambos casos se trata de una **nube enojada**, pero la segunda es más peligrosa. Para acabar con la primera asegúrate de que estás transformado y que cuentas con un ayudante. Te facilitará el trabajo. No te preocupes excesivamente por la energía, puesto que antes de enfrentarte al segundo rival tendrás la ocasión de reponerte con algunos frutos.

Para luchar contra la segunda nube intenta llegar con la habilidad **STONE** y un buen ayudante. Transfórmate en piedra y deja a tu socio que haga el trabajo por ti, hasta que al enemigo le quede un poco menos de la mitad de su energía. Después, utiliza el ataque de saltar y transformarse para finalizar la pelea.





STAGE 4

Dedede VS. Kirby

Como si de un combate entre Thyson y Hollyfield se tratase, Kirby se enfrenta al Rey Dedede en pleno ring. Pero el gordo no se desanima y ataca con un gancho de izquierda.. Bueno, si tienes ayudante **STONE** y tú la habilidad **BOMB**, ponlo en práctica.

JUEGO 3 Dynablade



STAGE 1

El cocinero

Este primer enemigo del juego 3 vuelve a ser una **perita en dulce**. Basta con tener un **buen ayudante** y llegar alli transformado en algún **personaje capaz de arrojar armas**. Esto es conveniente porque el cocinero se defenderá con su sartén, y si estás cerca puedes ser alcanzado. Pero bueno, tampoco es la única dificultad...

El cañón de Bonus

Al final de cada nivel, Kirby será lanzado en un cañón. Si logras que salga



despedido cuando la barra de **energía marque la máxima potencia**, conseguirás **3 vidas extras**. Y si no te llevarás una, que tampoco está nada mal.



STAGE 2

El chaval del mazo

Este muchacho parece muy valentón, pero luego no es nadie. Un ayudante y una transformación en **BOMB** sobran para acabar con él. Si ves que el colega se acerca demasiado, no tienes más que **saltar sobre él y seguir atacándole por la espalda**. Y ojo, no acabes con él totalmente: cuando esté atontado, **trágatelo y copiarás sus poderes**.



STAGE 4

El super-pajarraco

Antes tendrás que derrotar a otro chaval del mazo, y luego llegará **Dynablade**, el pajarraco. El mejor arma para plantarle cara es la **espada (SWORD)**. Salta y dispara simultáneamente, y nunca permanezcas mucho tiempo bajo sus garras. Sigue estos consejos y búscate un socio.

ANTES DE TERMINAR

•Los dos últimos juegos, **Revenge of Meta Knight y Milky Way Wishes**, sólo son accesibles cuando acabes los cuatro anteriores.

•Si finalizas todos los juegos con éxito accederás a **The Arena** .En un escenario de circo de gladiadores, te enfrentarás a todos los enemigos importantes del juego. Sólo tendrás una vida, aunque siempre podrás recargar energia tras cada combate (hay **seis manzanas**) y elegir entre algunos **items de transformación**.



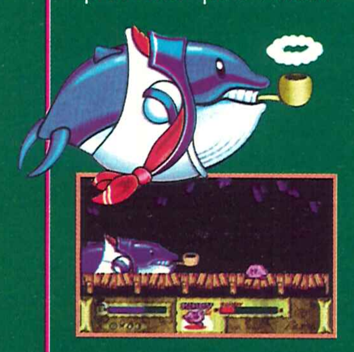


JUEGO 4 The Great Cave Offensive

STAGE 1

Aquí viene Moby Dick

Para enfrentarte a este enemigo es conveniente llegar como **SWORD** y tener un ayudante con la habilidad **MIRROR**, o en su defecto **CUTTER**. El ballenato realizará tres tipos de ataques: el primero es un ataque menor que consiste en acercarse a Kirby nadando; esos son los momentos que hay que aprovechar para atacar. El segundo tipo de ofensiva es de mayor calibre, nada menos que un **movimiento giratorio** del gigantesco mamífero que solo se puede evitar si **te colocas bajo ella** mientras está en el aire. Y el tercer ataque consiste en un **chorro de agua**. Vuela alejándote del liquido elemento y espera a que cese de manar. En ese momento aprovecha para colocarte detrás de la ballena y disparar tanto y tan rápido como puedas.





STAGE 2

Los jefes RPG

Se trata de un curioso enemigo que delata sus ataques mediante mensajes en la pantalla. Los jefes a los que te enfrentarás son tres y responden a los nombres de **Slime, Dancing Doll y Witch**. El personaje **FIRE** es adecuado para derrotarlos, y si te ayudas con un **socio de habilidad PARASOL** la victoria estará asegurada. No te pierdas los mensajes de felicitación del final: toda una **parodia a los juegos RPG**.





STAGE3

La habilidad del camaleón

Lo más peligroso de este enemigo son sus desapariciones, o mejor dicho su poder para camuflarse en la pantalla hasta hacerse casi invisible. Aún así, siempre queda una pequeña silueta hacia la que podemos apuntar. Para que te hagas una idea, es como el monstruo de la película "Depredador". Cualquier personaje es capaz de eliminarlo, pero **SWORD y NINJA** son los que mejor funcionan.



STAGE 4

El zulú de piedra

Es el último de este juego, o sea que no será fácil deshacerte de él. Mantente lo más alejado posible de su pétrea mano y sobre todo no te quedes quieto o recibirás una desagradable palmada. Lo bueno es que es de reacciones tardías y cuando posa su mano en el suelo tarda unos segundos en volverla a levantar. Aprovecha ese intervalo de tiempo para atacar y pasar al siguiente juego.



JUEGO 5 Revenge of Meta Knight



STAGE 2

Qué verdes eran mis valles

Ataca a los árboles como en en Spring Breeze. Céntrate primero en uno y luego en el otro. Como siempre, vigila las manzanas que caen y búscate un socio que colabore en la misión.

STAGE 5

El cañonazo

El arma **FIRE** es la más indicada. Colócate bajo el cañón cuando empiece a atacar y salta y dispara cuando descanse. Sus ataques son simples y repetitivos, aunque contundentes

STAGE 6

Las pinzas del cangrejo

Una buena estrategia es mantenerse en el aire mientras el cangrejo ataca, y después posarse en el suelo y lanzar una buena ráfaga de disparos.



STAGE 7

El reactor nuclear

Espera a que aparezca por la izquierda de la pantalla una especie de **manguera láser** que pretende dispararnos. Ponte delante del núcleo del reactor y espera a que nos localice la manguera; justo cuando dispare, esquiva el rayo y haz que impacte en el núcleo. Dispara contra el **núcleo** cuando alcance la mitad de su energía. Basta con **cuatro impactos**.

STAGE 9

Meta Knight

Cuando el caballero Meta **se acerque corriendo a ti, atácale**. Si lo haces muy deprisa, no tendrá tiempo para responder y le **dejarás indefenso y sin tiempo para reaccionar**. Quizá acabar con Meta Knight te resulte bastante más fácil de lo esperado...

JUEGO 6 Milky Way Wishes



En el juego 6, el último de los de plataformas, Kirby debe **recorrer un buen número de planetas** donde igualmente tendrá que eliminar enemigos como un loco.

Hemos puesto este **mapa de los planetas** que debe visitar, pero nos ahorramos comentarios sobre los enemigos puesto que son los mismos que aparecen en los juegos anteriores. El único punto diferente es que en esta ocasión **Kirby no puede tragarse a sus enemigos** para adquirir sus habilidades, sino que debe encontrar los items de transformación correspondientes y, eso sí, una vez que los localice podrá cambiar de aspecto tantas veces como quiera.

LOST VIKINGS 2

Cómo escapar del laberinto

Este Lost Vikings 2 es uno de los juegos más complicados que han salido para Super. Por eso hemos decidido hacer una súper guía donde os contaremos cómo escapar de los mapas más difíciles. En esta entrega nos ocupamos de los dos primeros niveles.

LOS PERSONAJES DE LA AVENTURA

Antes de comenzar conviene conocer brevemente a los personajes que nos van a acompañar durante toda la aventura, y asi utilizar correctamente sus habilidades. Bien, pues asi son los tres vikingos y asi también son sus repentinos compañeros de viaje.







ERIK: Es el más joven y ligero del grupo. Entre sus habilidades cuenta con un **supersalto** que le permite alcanzar zonas elevadas. Además, posee un **casco indestructible** con el que rompe enormes muros de piedra sin molestarse. Es el único vikingo que **sabe nadar**, de ahi que cada vez que haya que buscar algo en uno de los muchos lagos, él sea siempre el elegido.

BALEOG: Con tan solo 25 años es el mayor del grupo y el **más poderoso**. El **buen manejo de la espada** es su mayor virtud y siempre resulta bueno tenerle cerca en las batallas. Aunque desde luego lo que más impresiona de este vikingo es la **potencia de su brazo mecánico**.



Fijaos, con él puede acabar con los enemigos a distancia, **recoger objetos de lugares que parecen inaccesibles** o balancearse para cruzar terrenos con abismos. Es el **personaje más completo** de la aventura.

OLAF: Es conocido por los efectos devastadores que provocan las alubias en sus intestinos. Empleando a fondo sus tremendos gases, tan pronto **destroza la roca más dura** como se impulsa hasta el infinito en pleno vuelo. Por otra parte, cuenta también con un **escudo** que hace las veces de **planeador y de contundente defensa**. Gracias a este artefacto es capaz de **sobrevolar zonas de pinchos** y de **proteger a todo el grupo** en las más duras peleas.

FANG: Es uno de los compañeros que aparecen en algunas fases. Es un **lobo especialista en trepar por las paredes** y en atacar con sus afiladas garras a los enemigos.



SCORCH: Otro de los esporádicos. Es un **dragón milenario capaz de volar a gran altura**. Además, su aliento abrasador es un arma muy efectiva, lo suficiente incluso para **activar ciertos interruptores**.

FASE 1. TRANSILVANIA, TIERRA DE VAMPIROS

Es sin duda la fase más sencilla de todo el juego. Los objetos que hay que localizar son un ojo, unas alas de vampiro y una seta. Como en todas las fases, una vez que los hayamos recogido tendremos que entregárselos al hechicero, para que éste prepare la mezcla que nos conduzca al próximo nivel. Es condición imprescindible para superar cada nivel que los tres vikingos -más los personajes que aparezcan- lleguen sanos y salvos al final del laberinto.

NIVEL 4

1. INTERROGACIONES. Aparecen tan sólo en este primer nivel y ofrecen ayudas, en forma de mensajes, si nos situamos sobre ellas y pulsamos el botón A.

2. MUROS DE PIEDRA. Estos muros se destrozan con la ayuda del casco de Erik. Basta con correr manteniendo pulsado Y para estrellarse contra la pared.



3. ASCENSORES. Los ascensores permiten que Olaf y Baleog, que no pueden saltar, lleguen a zonas más altas.



4. ZONAS ESTRECHAS. Para pasar por aquí utiliza a Olaf. Pulsa ABAJO en el pad y verás que disminuye de tamaño.

5. EL OJO. Es uno de los tres objetos que los vikingos necesitan llevar al hechicero para que prepare la mezcla que los haga regresar.

6. CERRADURA Y LLAVE. Las llaves tienen distintos colores que se corresponden con las cerraduras que abren. En este caso, Olaf debe coger la llave roja y abrir la cerradura de ese color. Mientras tanto, los otros dos vikingos utilizan el ascensor y se reúnen donde indica la flecha.

7. ENEMIGOS. En este nivel son débiles y mueren al primer impacto. Para protegerte, pon a Olaf al frente con su escudo, y detrás a Baleog con su brazo biónico. Al morir, soltarán ayudas para recuperar fuerzas.

8. INTERRUPTORES Y PUERTAS. Además de las llaves, hay puertas que se abren con estos interruptores. Aquí, Baleog tendrá que lanzar su brazo para presionar el botón y así continuar el camino.



9. MUROS DE PIEDRA. Vuelve a ser el turno de Erik, que debe romper otro muro. Pero en este caso no hay que coger velocidad, sino realizar un supersalto para que el vikingo golpee la piedra con su casco. Después, el colega debe recoger la llave roja y reunirse con los demás.

10. ALAS DE VAMPIRO. Segundo objeto del inventario. Erik tendrá que romper el muro para hacerse con él.

11. SETA. Este es cosa de Baleog y su brazo mecánico. Estíralo bien en diagonal y la seta será tuya. Ya tienes los tres objetos en tu poder.



12. PROTECCIÓN. Mientras Olaf protege al grupo con su escudo, Erik debe destrozar el muro superior y subir hacia el ascensor. Después, tiene que hacerlo bajar a ras de suelo para que se suban los tres vikingos a la vez, sin que ninguno se ponga delante del escudo de Olaf.



13. FINAL. Entrégale los objetos y prepárate para ir al siguiente nivel.



Aquí tienes todos los passwords

NIVEL 1: **STRT**	NIVEL 2: **ST3W**
NIVEL 3: **K3Y3**	NIVEL 4: **TRSH**
NIVEL 5: **SW1M**	NIVEL 6: **TWO!**
NIVEL 7: **T1M3**	NIVEL 8: **K4RN**
NIVEL 9: **B0MB**	NIVEL 10: **WZRD**
NIVEL 11: **BLKS**	NIVEL 12: **TLPT**
NIVEL 13: **GYSR**	NIVEL 14: **B3SV**
NIVEL 15: **R3T0**	NIVEL 16: **DRNK**
NIVEL 17: **Y0VR**	NIVEL 18: **0VL4**
NIVEL 19: **T1N3**	NIVEL 20: **D4RK**
NIVEL 21: **H4RD**	NIVEL 22: **HRDR**
NIVEL 23: **L0ST**	NIVEL 24: **0B0Y**
NIVEL 25: **H0M3**	NIVEL 26: **SHCK**
NIVEL 27: **TNNL**	NIVEL 28: **H3LL**
NIVEL 29: **4RGH**	NIVEL 30: **B4DD**
NIVEL 31: **D4DY**	

NIVEL 6

1. ENEMIGO. Ten cuidado nada más empezar este nivel. Selecciona a Baleog y acaba con el enemigo que acecha.

2. SALTO DE BALEOG. Utiliza su brazo biónico para enganchar a Baleog en la marca, y balancéale.



Será la única manera de que alcance el otro lado de la pantalla.

3. GASES TÓXICOS.



Mientras tanto, Olaf debe situarse sobre la piedra inferior y soltar uno de sus gases tóxicos para destrozar la roca. Tras quedarse agustito, debe hacerse pequeño y pasar al otro lado, donde, tras subir la escalera, tiene que repetir el proceso gaseoso para derribar el muro y permitir que pase su compañero.



4. SALTO GASEOSO. Para que Olaf llegue al ascensor debe utilizar la fuerza de sus pe...gases. Justo cuando esté en el aire pulsa el botón Y: será impulsado al otro lado. En ese ascensor subirá luego Baleog.

5. LLAVE AMARILLA.



Para conseguir esta llave, Olaf debe colocarse en la parte inferior de la escalera y un poco a la derecha, con su escudo sobre la cabeza. Baleog, entonces, debe caer sobre el escudo y lanzar su brazo para coger la llave. Una vez en su poder, tendrá que entregársela a Olaf.

6. FANG, EL LOBO. Empequeñece a Olaf y abre la puerta con la llave amarilla. El lobo quedará libre y se unirá a vosotros.

7. BOTÓN. Utilizando al nuevo compañero, presiona el botón para que desaparezca el muro superior y Baleog pueda bajar por allí.

8. LLAVE Y CERRADURA. Después de que los tres vikingos bajen por el ascensor, Baleog debe volver a utilizar su brazo para hacerse con la llave que abre la puerta que hay algo más a la derecha.

9. PALANCA. Las garras de Fang le permitirán escalar el pequeño saliente y llegar hasta el otro lado. Allí, tan solo hay que bajar la palanca para que se abra la puerta y todos puedan continuar.

10. CONDE DRÁCULA. Si eliminas a este personaje conseguirás las alas de vampiro.

11. PROTECCIÓN. Una buena colaboración entre Olaf, protegiendo con su escudo, y Baleog, utilizando su brazo, hará que consigas la última llave.

12. ASCENSOR. Ahora es suficiente con que Fang suba a por el ascensor y lo baje al nivel del suelo. Después, deben subir los tres, abrir la puerta con la llave de antes y eliminar al enemigo que espera.



13. FINAL. Entrega al hechicero los objetos y prepárate para el siguiente nivel.

7 5 6 4 3 2 1 SALIDA 8 9 10 12 13 11

FASE 2. FANTASÍA, UN MUNDO HECHO REALIDAD

Superado el pequeño trago de Transilvania, nos espera el reino de Fantasía. Y eso es precisamente lo que tendrás que aplicar para moverte por este nivel. Imaginación. Veamos, las piezas que tenemos que localizar aquí son un pergamino, un huevo de pájaro y una varita mágica. Y hay dos formas de hacerlo. La difícil, pasando de esta página. Y la fácil, claro, siguiendo estos consejos, que te lo damos mascadito.

NIVEL 8

1. SALTO DE BALEOG. Una nueva oportunidad para el lucimiento del brazo de Baleog. Cuando estés al otro lado tienes que eliminar al enemigo, coger la llave blanca y abrir la puerta. Erik va también a ese lado y ambos esperan a Olaf.

2. PLANEANDO. Con el escudo en ristre, Olaf esquiva los pinchos. Se



empequeñece y pasa al otro lado, donde coge la llave amarilla.

3. CHORROS DE AIRE. Olaf debe utilizar estos



chorros de aire para abrir la puerta de la cerradura amarilla y permitir que sus compañeros puedan continuar.

4. NATACIÓN. Ahora le toca a Erik. Aprovecha que



es el único que sabe nadar para enviarle al lago superior y allí se zambulla en busca de la llave roja.

5. FUEGOS. Pon a Olaf con el escudo sobre la cabeza y lleva a Erik con su llave roja para que abra la puerta. Sin quitar la protección del escudo, haz que Baleog pase también al otro lado.

6. CONTRAPESOS. Hay muchos a lo largo del juego. En este caso debes



subir a Olaf en el de la izquierda y a Erik en el de la derecha. Los pesos se equilibrarán y Olaf podrá empequeñecerse y coger el pergamino.

7. PROTECCIÓN+GASES. Tras bajar las escaleras, Olaf debe soltar sus gases y romper la piedra. Inmediatamente después, tendrá que protegerse y también al resto del equipo del fuego que suelta la estatua.

8. HUEVO. Tras romper un par de muros con el casco de Erik, espera el huevo. El segundo objeto de este nivel.

9. VARITA. Algo más abajo está el tercero: la varita. Para recogerlo, Olaf debe



volver a proteger a Baleog del fuego, para que mientras tanto éste lance su brazo en diagonal y se haga con la varita.

10. FINAL. Regresa a la cabaña del principio por los chorros de aire y entrégale los objetos al hechicero.

SALIDA

NIVEL 12

1. GASES TÓXICOS. Con el estómago lleno de judias, Olaf debe soltar uno de sus gases tóxicos sobre la piedra. Después, esquivas los pinchos planeando hasta que llegue al teletransportador.

2. TRANSPORTADOR. Conducen a diferentes puntos del mapa. Está todo señalado abajo.



3. MÁS GASES. Una vez arriba, a Olaf le vuelven a dar los retortijones y no se corta. El resultado es una nueva via de acceso.

4. PERGAMINO. Con el otro transportador, Olaf llega hasta el pergamino. Para recogerlo es suficiente hacerse chiquitin. Luego, sube por las escaleras y espera a tu equipo mientras les proteges de las bolas de fuego.

5. INTERRUPTORES. Gracias al camino que abrió Olaf, el dragón



puede volar a esa zona y activar los tres interruptores con su aliento. Eso hará que desaparezca el pequeño suelo de roca.

6. SALTO DE BALEOG. Desde la zona indicada, y protegido por Olaf, Baleog debe cruzar para presionar los interruptores.

7. MÁS INTERRUPTORES. Es una acción de colaboración: Olaf protege, Baleog pulsa los interruptores para elevar las rocas superiores y Scorch actúa. Baleog debe



presionar los botones 1, 2, 3 y 1 de nuevo y el dragón tiene que ir avanzando a medida que se alzan las piedras.

8. HUEVO. Al final espera el huevo y una llave que el dragón no puede recoger.

9. OTRO TRANSPORTADOR. Utilizando ese transportador, Scorch llega a una zona tranquila donde tendrá que reunirse con el resto del equipo.



10. BOMBA. Empequeñece a Olaf y pasa a por la bomba. Después, utilízala en la pared de piedra (recuerda estar lejos cuando se produzca la explosión) y prepárate para acabar con el mago. Ahora, ya puede pasar todo el equipo.

11. LLAVE AMARILLA. Antes de continuar, haz que Baleog utilice el transportador que conduce a la llave amarilla. El, o mejor su brazo, es el único que puede cogerla.

12. CHORROS DE AIRE. Sube primero con el dragón para que elimine a los enemigos. Así el resto del grupo subirá sin apuros.

13. SALTO DE BALEOG Y OBJETO. Desde el último chorro de aire, Baleog debe engancharse al objeto rojo y balancearse para llegar al otro lado. Alli podrá recoger la varita y presionar un interruptor.



14. CUÁNTOS GASES. A todo esto, y por su parte, Olaf tendrá que ir por el camino inferior y derribar los dos muros con sus gases correspondientes. Cuando todo el equipo puede llegar a ese lado, deberán coger el transportador que les conduzca al final.

15. FINAL. Está todo claro. Y por este número no hay más.

en clave NINTENDO

BLAST CORPS
NINTENDO 64

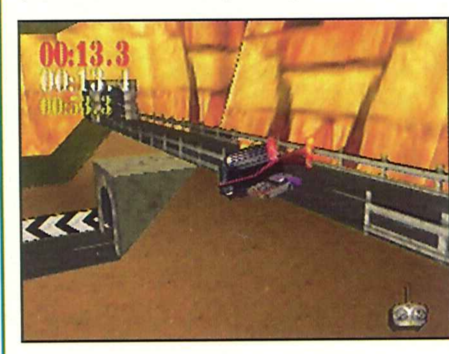
Hombrecillo demoledor

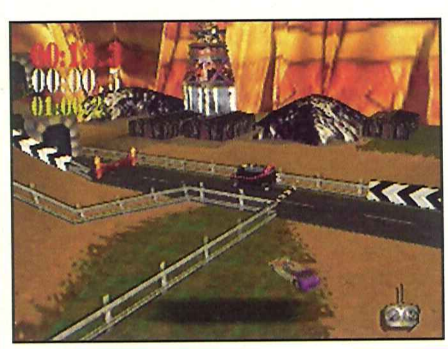
Este truco funciona bien con el camión y es útil cuando tienes dificultades para destrozar una casa. **Pega el vehículo al edificio** que quieras derribar y **pulsa el gatillo**. Si estás lo suficientemente cerca, el piloto no podrá salir del camión y **empezará a gritar**. Continúa pulsando el gatillo y verás que el edificio en cuestión se derrumba por arte de magia.



Carrera fantasma

Selecciona un nivel donde tengas que dar vueltas a un circuito y escoge un vehículo. Comienza la carrera y da las vueltas exigidas en el tiempo reglamentario. Después, **repite la carrera pero esta vez con otro coche**. Verás como a tu lado **aparece la silueta fantasma del vehículo con el que corriste antes**. ¿Le podrás ganar?





ISS64 NINTENDO 64

Equipos "allstars" y jugadores deformes





En el número anterior os enseñamos cómo conseguir los **seis combinados con las estrellas de cada continente**. Pero no os dijimos cuándo había que hacer el truco ni lo ilustramos con una pantallita. Pues nada, aquí está la imagen y aquí de nuevo el truco. En la pantalla de presentación, justo **cuando el señor termina de presentar el juego, presionad y mantened Z mientras hacéis Arriba-L-Arriba-L-Abajo-L-Abajo-L-Izquierda-R-Derecha-R-Izquierda-R-Derecha-R-B-A y Start.**

Más cosas. Si queréis pasároslo más pipa todavía con este pedazo de juego, probad esto. En la misma pantalla y también con el **botón Z pulsado, haced la siguiente combinación con los botones C amarillos: Arriba-Arriba-Abajo-Abajo-Izquierda-Derecha-Izquierda-Derecha-B-A y Start.** Pero bueno, ¿cuánto pesa esa melena?

TINTÍN: EL TEMPLO DEL SOL
GAME BOY

Pasar de nivel

Para completar el fenomenal destripe de Tintin que hemos empezado en este número, nada mejor que ofreceros este pedazo de truco que os permitirá pasar de fase sin preocuparos de nada más. Bien, tomad nota: **En la pantalla de título presionad los botones B, A, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO y A.** Después, empezáis a jugar normalmente y en cualquier momento pulsáis el **botón de pausa**, o lo que es lo mismo, START. Entonces no tenéis más que **pulsar B y A simultáneamente** y aparecerá un pequeño menú sobre una pantalla pelín corrompida. Con el pad direccional elegís la fase donde queréis jugar.



TUROK: DINOSAUR HUNTER
NINTENDO 64

Las fases de bonus, mucho más fáciles

Salva una partida con Turok a **tope de salud y todo el armamento posible** en el arsenal. Entra en un nivel de bonus y justo antes de caer en la bruma azul que te lleva otra vez al principio pulsa Start. **Carga el juego grabado** y, en lugar de volver a esa partida, podrás afrontar el nivel de bonus en las mismas condiciones que grabaste el juego.



SE LO CONTAMOS A... SE LO CONTAMOS A... SE LO CONTAMOS A...

SE LO CONTAMOS A... SE LO CONTAMOS A...

Daniel Mulero (Barcelona)

De **Clayfighter 2** tenemos un truco para coger a los jefes. Para Ice, en la pantalla del título presiona y mantén B mientras pulsas Arriba, L, L, L, Derecha. Para elegir a Spike, en la misma pantalla presiona y mantén R y luego haz X, B, B, A, Y, Izquierda, A. Para Thunder, mientras mantienes Arriba-Izquierda, pulsa Y, B, X, B, B, X, A. La lista de movimientos resulta un poco larga para ponerla ahora, pero es posible que pronto hagamos una guía de trucos, de las clásicas, de este juego. Sobre **Street Fighter 2**, malas y buenas noticias. La mala es que no existe un truco para elegir a los jefes finales, la buena es que hay uno para que podáis luchar con el mismo personaje. Apunta, cuando aparezca el logo de Capcom haz Abajo, R, Arriba, L, Y, B. Todo antes de que salgan las letras de presentación... Y respecto a los movimientos tienes todo lo que quieras en los números 1, 2, 3 y 4 de Nintendo Acción.

Antonio Aguilar (Alicante)

Suponemos que te referirás a **Batman Returns**, de NES. Si es así, ahí va un truco para continuaciones infinitas: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B. Todo en la pantalla del título. Y para **Snow Brothers** (NES), tenemos una megacolección. Vidas infinitas: Izquierda, Abajo, A, B, Select, Start en la pantalla de presentación. Elegir nivel: Arriba, A, B, Select, Start, en la misma pantalla. Para jugar en los niveles más avanzados: Arriba, Select, B y, sin soltarlos, Start.

Antonio García (Alicante)

Hemos localizado unos golpes de **Dragon Ball Z: Hyper Dimension** que no aparecen en las instrucciones, prueba con ellos.
Goku: Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha, Arriba-Derecha.
Vegeta: Arriba, Abajo + Y.
Gotenks: Izquierda, Derecha, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.
Gohan: Derecha, Abajo-Derecha, Abajo, Abajo-Izquierda, Abajo-Izquierda, Izquierda + B.
Piccolo: Derecha, Izquierda, Abajo, Arriba + Y.
Cell: Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.
Gogeta: Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda, Abajo-Izquierda, Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + Y.
Freezer: Abajo, Abajo-Izquierda, Izquierda + YB.
Pequeño Buh: Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba + Y.
Gran Buh: Abajo, Abajo-Derecha, Derecha + YB.

Rafael Ocete (Sevilla)

Si no encuentras el interruptor azul en **Mario 64**, prueba a hacer esto... Ve al piso inferior del castillo y entra por una puerta que tiene una estrella (a la derecha del cuadro que lleva al sexto mundo). Cuando entres, hunde con sendos "culazos" los dos pilares que sobresalen del agua. Sal por la puerta que queda al descubierto y tírate por el agujero que encontrarás en lo que era el fondo del foso. Entrarás en un escenario casi vertical en el que, además de coger las 8 monedas rojas, está el interruptor que activa los bloques azules. Vaya charla, ¿no?

Alejandro Rodríguez (Elche)

De **Zelda** de Super hay montones de estrategias... y ni un truco. Pero estamos en ello, y de paso que tome nota Antonio José Domínguez, de Sevilla, que anda desesperado con el tema. Tranquilos, habrá guía clásica... Seguimos. Truco para **Castlevania** de NES. Un par de passwords para finales alternativos: CTMV W26K R5KN SIBK. Y otro: C1DF 026D L1KN SWJK. ¿Que quieres uno para terminarte el **Battle of Olympus** de NES? También lo tenemos: zJzFDZTHaJtdOMKHKSja1kSX!o. En **Super Mario Bros** (NES), si quieres continuar en el mismo nivel donde te liquidan pulsa A y Start simultáneamente. Terminamos contigo, dejándote un truco para **Zelda de Game Boy**. Atento. Si no tienes dinero para comprar la pala, haz esta operación: entra en la tienda, cógela y llévatela a la esquina superior derecha. Luego aprovecha que el vendedor se queda de espaldas para salir de allí escopetado. Te llamarán ladrón (thief) durante el resto de partida, pero tenemos otro truco que...

PENÚLTIMA PÁGINA

De nuevo al quite. Compartiendo placeres y dolores entre las calorias del verano y las frigorias del aire acondicionado. Pero uno es un profesional y no falta nunca a la cita, aunque las olas y la playita le llamen como canto de sirena. Esto es lo último que se está cociendo en el mundo Nintendo. Leelo rápido que enseguida tendré cosas nuevas...

Todos quieren "vibrar"

Una fiebre Rumble Pak se extiende desde Japón a USA, y no sólo entre los programadores, que están haciendo compatible este dispositivo con todos los juegos, sino también entre las compañias especializadas en periféricos. Una de ellas, Mad Catz, ya ha puesto a la venta su versión del Rumble en USA. Se llama Force Pak y sale por 14.95$ (unas 2.300 pta). Es idéntico al Rumble de Nintendo... excepto en el precio. Pero no es la única. Nyko Technologies, una empresa japonesa, también ha lanzado ya su Thunder Pak al precio de 16.99$ (unas 2.600 pta). Y ha ido más lejos, anunciando titulos compatibles con su Thunder. A saber: In the zone 98 y Gretzky Hockey 98, de momento.

¡¡Tamagotchi 64!!

El gigante japonés de los juguetes, videojuegos, alta tecnologia y yo que sé qué más, Bandai, anunció hace un par de días su decisión de lanzar una versión de Tamagotchi para N64. Como sabréis, Bandai puso a la venta a mediados de junio la versión para Game Boy de su mascota virtual, al parecer con resultados impresionantes: 450.000 cartuchos vendidos a los pocos días de llegar a las tiendas, y esperan un 1.000.000, como suena, para finales de agosto. Ha sido precisamente este éxito de números el que ha llevado a Bandai a meterse en N64. Eso, y los 9.500.000 Tamagotchis vendidos hasta finales de junio. La bomba tú.





"Sí, ahora somos una licencia Nintendo"

Así de rotundo se manifestó el director de relaciones públicas de Namco tras la presentación oficial de su primer juego para Nintendo 64. Hablamos de una sorpresa llamada Famistar 64 (Family Stadium 64, según otras traducciones), la continuación de la saga de béisbol que nos ha dejado cinco titulos en las consolas Nintendo, el último para SNES. Aquí al lado tenéis las primeras imágenes del programa, y por lo que se ve los jugadores están hechos a base de polígonos y se ha procurado que el juego rebose realismo: motion capture para los movimientos y genuina reproducción de todas esas señas que se hacen entre el pitcher y el catcher. No hay fecha de salida.

Juegos secretos

Konami y Paradigm no paran de trabajar... en secreto. Y nosotros no dejamos de pillarlos... in fraganti. Aquí va una de las primicias. Konami completará su exquisita linea de producto N64 con un juego de béisbol de su conocida serie MLBPA Bottom of the 9th baseball. Y aquí va la otra. Paradigm está desarrollando un juego de Fórmula 1. Confirmado. De momento lo conocen por Grand Prix Race, y digo yo que si hilan tan fino como en Pilotwings, va a ser el juego de coches del siglo.

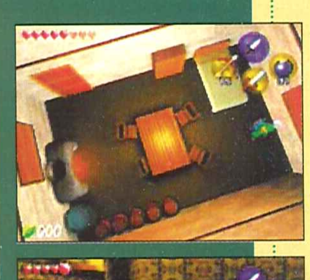




Cartucho y 64DD

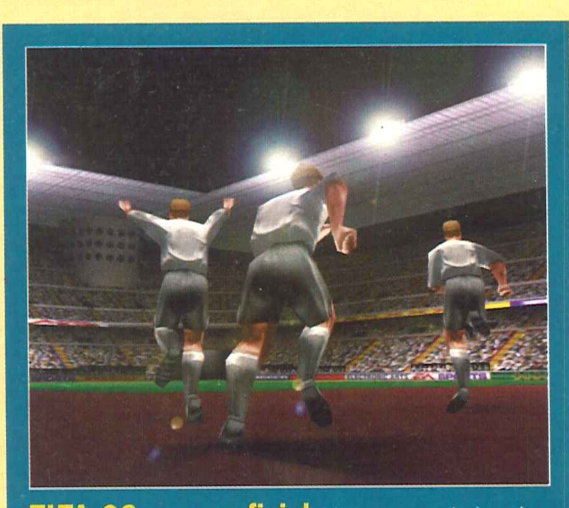
Buggie-Boogie saldrá en formato cartucho y 64 DD. Eso ha dejado caer la gente de Angel Studios, los diseñadores, que no obstante continúa remitiéndonos al Shoshinkai de este año para confirmar cualquier suposición. El juego va de combates entre coches desmontables sobre escenarios en tres dimensiones. Precisamente eso de que podamos intercambiar piezas para construir otros modelos hace de Buggie Boogie un juego goloso para demostrar la capacidad de escritura/-grabación del 64DD.

Zelda 64 empieza a verse más claro en el horizonte. En una reciente entrevista, Shigeru Miyamoto ha dejado caer que el desarrollo va bastante bien y que Zelda podría estar disponible en Japón a principios del 98. La versión americana llegaria en abril y con un poco de suerte estaría en España allá para después de verano. Desde luego en Japón esperan el nuevo Zelda como agua de mayo. Nadie tiene dudas alli de que cuando salga a las tiendas, todo el mundo va a comprarse una consola.







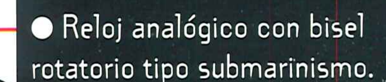


FIFA 98 ya es oficial ¿Acaso no os lo imaginabais? Una representante de Electronic Arts confirmó durante el E3 de Atlanta, por cierto de forma tibia y algo confusa, que FIFA: Road to World Cup 98 se encontraba en las primeras fases de desarrollo y que podria estar disponible en diciembre para Nintendo 64. Pero esa no es la sorpresa que os queriamos dar La sorpresa es que hemos oido de fuentes bastante fiables que también habrá un FIFA 98 para Super NIntendo, y eso sí que es un notición de La Penúltima Página que ya veréis como pronto recibe la bendición de EA. En cuanto se produzca, nos faltará tiempo para preguntar, ¿pero FIFA 97 no iba a ser el último?

CONSIGUE EL RELOJ DE NINTENDO 64

Gratis al suscribirte un año a Nintendo Acción

Aprovecha el tiempo y no dejes pasar esta oportunidad



- Reloj analógico con bisel rotatorio tipo submarinismo.
- Aguja horaria, Minutero y segundero.
- Logo original de N64 en la esfera.
- Logo Nintendo 64 y Nintendo Acción en la correa.
- Punto horarios fluorescentes visibles en la oscuridad.



Aprovéchate de esta oferta- hay existencias limitadas. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h. a 14,30 h. o de 16h. a 18,30 a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18. Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72 o contactarnos por módem a través de Ibertex en "HOBBYTEX# por el 032.

AL SUSCRIBIRTE O RENOVAR TU SUSCRIPCIÓN A NINTENDO ACCIÓN POR UN AÑO

- Te regalamos este estupendo reloj exclusivo de Nintendo 64.
- Recibirás cómodamente por correo los próximos 12 números de Nintendo Acción.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, tú tienes tu revista reservada.

Y TODO ELLO POR

4.200 Pesetas

(12 números X 350 Pesetas)

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

VALDEMAN / ORIGINAL&CÒPIA

悟空

Películas inéditas en TV

El final

DBZ17.
EL REGRESO DE BROLY
A la venta el 27 de agosto

DBZ18.
EL COMBATE DEFINITIVO
A la venta el 22 de octubre



LAS PELÍCULAS



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L. • La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17



Internet: http://www.mangafilms.es/dragonball